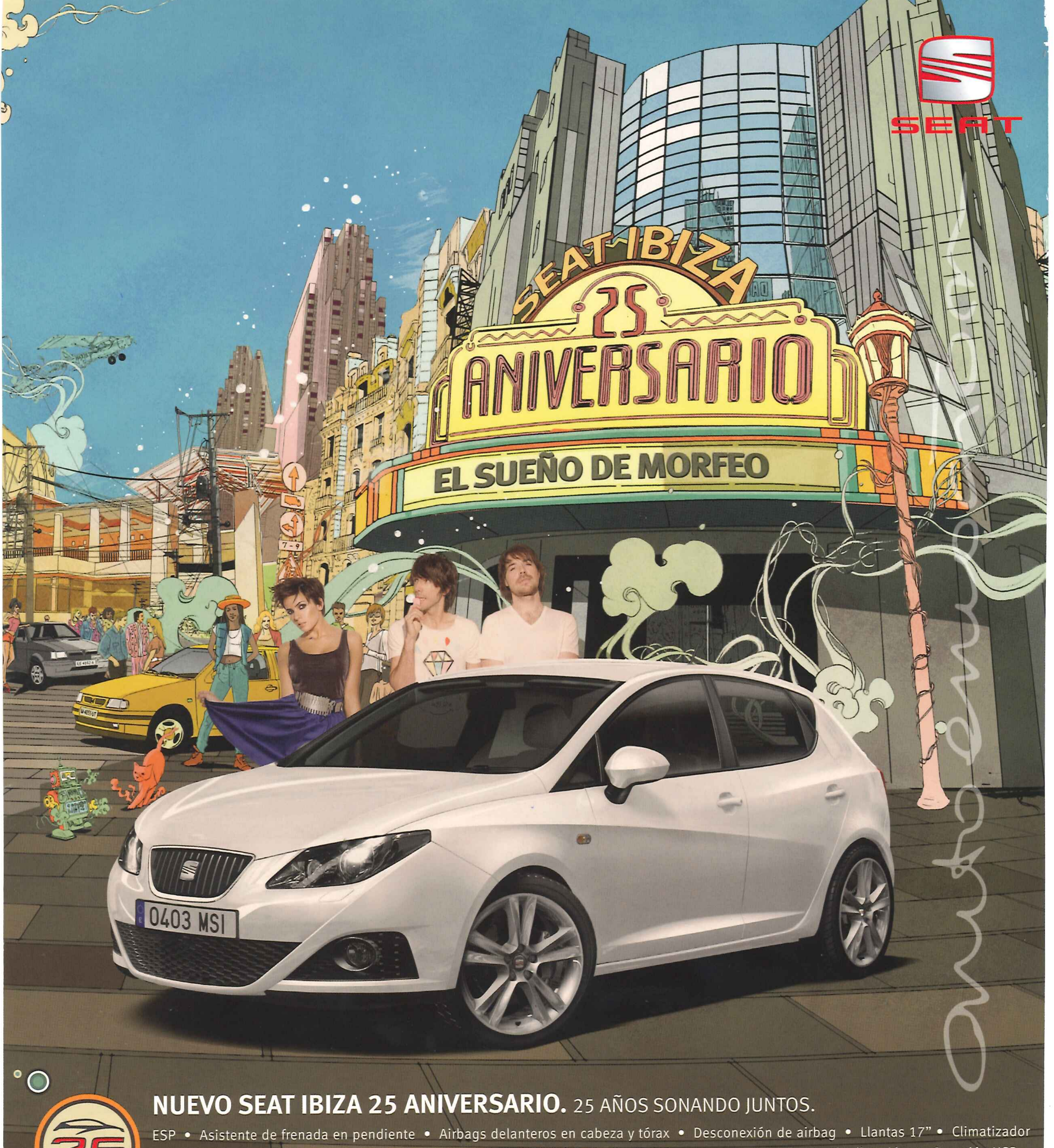


PlayStation 2
PSP
PlayStation Portable
PLAYSTATION 3
PlayStation®
Revista
102 ★ JULIO 2009 • 2,95 € / CANARIAS 3,10 €
RED DEAD REDEMPTION
Rockstar impone su ley
SÓLO
2'95€
GRUPO ZETA
8 420565 092005 00102
TODOS LOS BOMBAZOS DEL
FINAL FANTASY XIII y XIV
CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW
DARKSIDERS
GRAN TURISMO PSP
HEAVY RAIN
FIFA 10
TEKKEN 6
¡Lo hemos jugado!
PS3
God Of War III
Y muchos más...
¡DESCUENTO
EN LOS MEJORES JUEGOS!
5€
DE AHORRO SEGURO EN NUESTROS TÍTULOS RECOMENDADOS...
★ Prototype (PS3)
★ Fuel (PS3)
★ Transformers: La Venganza... (PS3)
★ Wipeout Pulse (PS2)
★ Indiana Jones y El Cetro... (PSP)
PSP go
Ya hemos probado la nueva portátil de Sony
¡A la venta en octubre!
ojima desvela los
óximos Metal Gear!
ANALIZAMOS TODAS LAS NOVEDADES: CAZAFANTASMAS: EL VIDEOJUEGO ★ FIGHT NIGHT ROUND 4 ★ ROCK BAND UNPLUGGED
SINGSTAR POP 2009 ★ GUITAR HERO GREATEST HITS ★ CROSS EDGE ★ SACRED 2: FALLEN ANGEL ★ PRINNY ★ SUPERSTARS V8 RACING...



NUEVO SEAT IBIZA 25 ANIVERSARIO. 25 AÑOS SONANDO JUNTOS.

ESP • Asistente de frenada en pendiente • Airbags delanteros en cabeza y tórax • Desconexión de airbag • Llantas 17" • Climatizador Cristales oscuros • Asientos deportivos • Volante y pomo en piel • Radio CD MP3 con control en columna de dirección • Conexión USB + Bluetooth • Control velocidad crucero • Ordenador de abordo • Faros antiniebla con función cornering • Espejos posición parking

Nuevo SEAT Ibiza 25 Aniversario por 13.470 €.

PLAN SEAT|E Y AHORA LLÉVATE UN IBIZA DESDE 9.970 €.

DEBERÍAS PROBARLO.

PVP recomendado en Península y Baleares Ibiza 1.4 Gasolina 85 CV Sport SC: 13.470 € e Ibiza 1.2 Gasolina 70 CV Reference SC: 9.970 € (incluye IVA, transporte, impuesto de matriculación, descuento promocional y Plan 2000E). Oferta válida hasta 31/07/09. Consumo ponderado: 3,7-6,6 l/100 km. Emisiones de CO_2: 98-157 g/Km. Imagen acabado Ibiza Sport 25 Aniversario.

información: 902 402 602

seat.es

PlayStation®
Revista Oficial - España



Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente:	**FRANCISCO MATOSAS**
Vicepresidente Ejecutivo	**ANTONIO ASENSIO MOSBAH**
Presidente de la Comisión Ejecutiva	**JUAN LLOPART**
Director General	**CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación	**MIGUEL ÁNGEL LISO**
Directora del Área de Revistas	**MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad	**PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Plantas de Impresión	**ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Servicios Corporativos	**ROMÁN MERINO**
Director del Área de Prensa	**ENRIQUE SIMARRO**
Director del Área de Libros	**FAUSTINO LINARES**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción
ANA MÁRQUEZ SALAS, DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ (Jefe de Sección)
Colaboradores
PEDRO BERRUEZO, RAÚL BARRANTES, EDUARDO GARCÍA, JAVIER BAUTISTA, ISABEL GARRIDO, LUCÍA PERDOMO, DAVID CASTAÑO, DAVID NAVARRO, OMAR ÁLVAREZ, RAFA NOTARIO, ADONÍAS
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Directora Comercial **GEMA ARCAS**
Jefe de Marketing **FERNANDO VALLARINO**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRES, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ. Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: NATALIA JORGE. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: ALEJANDRO MORENO. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA. Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: LEONOR ARIAS
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO. ALEMANIA: L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. tanja.*schrader@iga.burda.com* **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 88. *vwright@i-g-a.com* **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. *robert@hfga.it* **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 *eva.twine@igalondon.co.uk* **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. *l.axe@axmedia.be* **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade.
Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. *ilimitada@ilimitadapub.com* **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 *publihel@hellasnet.g* **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. *info@triservice.ch* **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Södersten. Tel. 46 8 457 89 07. *Karin.sodersten@interdeco.se* **USA:** L.G.A.New York. Dawn Erickson. Tel. 1 212 767 65 73 *derickson@hfmus.com* **CANADA:** HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00 *heidisarazen@hotmail.com* **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. *kai-pbi@gol.com* **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99 *ivanmontanari@hotmail.com*
INDIA: Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel 9122 22 87 57 17 *Marzban@media-scope.com* **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 88. **TAIWAN:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«Dentro de cuatro siglos mi fantasma recorrerá los pabellones del E3»
Mi juego favorito
Rock Band Unplugged

Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«¿Me puedo ir ya a mi casa? Pero, ¿realmente tengo casa?»
Mi juego favorito
Red Faction Guerrilla

Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«La segunda entrega de inFamous se desarrollará en Rivas Vaciamadrid»
Mi juego favorito
SingStar Pop 2009





La feria que todos esperábamos

Por mucho que imagináramos un E3 a nuestra medida, jamás habríamos superado lo visto en esta edición de la gran feria del sector. Nos esperan dos años realmente mágicos e irrepetibles, con mil y un lanzamientos que ya comienzan a rebasar los límites técnicos y jugables de la nueva generación. Tan sólo con mencionar unos pocos nombres propios como God Of War 3, Heavy Rain, Castlevania Lords Of Shadow, Gran Turismo 5, Modern Warfare 2, Tekken 6, Darksiders o Dante's Inferno, una acogedora sensación de bienestar se apodera de nuestros sentidos intangibles. Y lo mejor no es eso. Es que en esta lista falta una veintena de títulos que merecen ese mismo tratamiento de auténticas obras maestras futuribles. Pero esta edición ha ido aún más allá: ha tenido el honor de presentar en sociedad el nuevo dispositivo portátil de PlayStation, PSPgo, que aparecerá en octubre en Europa. Pasad la página y que comience ese espectáculo llamado E3 2009.

Marcos «The Elf» García

EL COLABORADOR DEL MES

1º Lucía «Lucky» Perdomo
«Tengo una cita con un pingüino ñoño en un avión»
Menudo tatuaje chulo tiene la tía, ya os lo enseñaremos...

2º Eduardo «Edgar & Cía» García
«En la carátula del FIFA 10 quiero al Alcorcón en portada»
Pues entonces votamos por Chendo para la del PES 2010.

3º Pedro «John Tones» Berruezo
«Voy a hacerme un implante biónico para los fines de semana»
¡Ya sabemos quién es el pellizca nalgas de Atocha!

4º David «Wiki» Navarro
«Me gusta que el Conde Nepomuceno me bese por la noche»
Les hemos visto paseando sobre el Acueducto de Segovia.

5º Raúl «Stan By» Barrantes
«Stan by tiene un corazón negro»
Y por la longitud de la frase, pocas ganas de escribir...

Sumario

#102 Julio 2009



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.







Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

Cómo puntuamos

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.





PlayStation®
Revista Oficial - España

72
RED FACTION GUERRILLA
Analizamos en profundidad el juego de destrucción más bestial del momento

118
LABUAT
Virginia Maestro prueba nuestros micros SingStar wireless

98
FIGHT NIGHT ROUND 4
Primer contacto con la cuarta entrega del juego de lucha más esperado

12
RED DEAD REDEMPTION
Conoce el Red Dead que Rockstar siempre quiso hacer





Todo lo que necesitas saber para estar a la última







¡Nuevas PSP 3000!

Sony anuncia también jugosas rebajas veraniegas

El abanico de tonalidades de **PSP** aumentará en los próximos días con dos nuevos colores que vendrán acompañados de sus correspondientes juegos para adaptarse a los gustos de un mercado creciente. Uno de estos tonos será ***Vibrant Blue***, que junto al clásico modelo ***Pearl White***, se venderá en un *pack* junto a dos títulos de la serie *Animalz*. Estos dos, sin embargo, no serán los únicos *packs* que vean la luz este año, ya que estarán acompañados por el otro nuevo color, ***Lilac Purple***, con un diseño dirigido al público femenino y que además irá acompañado del juego *Hannah Montana: Rock Out The Show*.

Por otra parte **Sony** ha anunciado interesantes rebajas para alimentar nuestras consolas por poco dinero en la temporada estival. Nada menos que cuatro pesos pesados de **PS3** pasarán a costar sólamente 29,99 € durante un tiempo limitado. Los elegidos serán ***MotorStorm Pacific Rift***, ***Resistance 2***, ***Killzone 2*** y ***LittleBigPlanet***. Pero además, para acabar con las novedades, la cadena de tiendas **Game** va a poner a la venta en exclusiva el divertido ***Pain*** en *Blu-ray*.

inFamous presentado en Madrid

El pasado 28 de mayo tuvimos el honor de acudir a la sala de proyecciones que tiene **Sony** junto a sus oficinas para jugar con ***inFamous*** y de paso charlar con Bruce Oberg, cofundador de **Sucker Punch**, y Ken Schram, director de marketing. Allí nos estuvieron contando las virtudes de su título, entre las que se encuentra el transmitir a los jugadores la sensación que experimenta una persona normal al haber adquirido súper poderes. De hecho, como el propio Bruce dijo: «*Si cualquiera de nosotros se convirtiera en superhéroe, lo que no haría es ponerse los calzoncillos sobre los pantalones*».



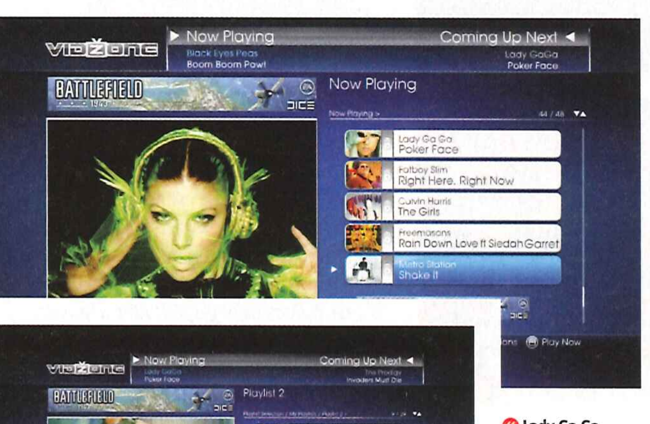




Pro Cycling 2009 para PSP



Digital Bros ha anunciado el lanzamiento de ***Pro Cycling Temporada 2009 Le Tour De France y La Vuelta 09***. Como es habitual, este título permitirá a los usuarios convertirse en *managers* de un equipo ciclista y llevarlo hasta la victoria. Este equipo podrá ser cualquiera de los 18 oficiales que incluye el juego o bien uno creado con el editor. En cuanto a competiciones, el nuevo ***Pro Cycling*** va a contar con las 20 mejores pruebas de ciclismo del mundo y con cinco modos de juego, entre ellos el modo Temporada o un modo en pista con pruebas como Contrarreloj o Carrera por Puntos.



Vidzone, muy pronto

Ya está en pruebas y ¡lo hemos probado! Es muy sencillo: aún no se ha confirmado la fecha de disponibilidad en la *PS Store* pero, cuando lo esté, simplemente descargándote la aplicación *Vidzone* podrás ver miles de vídeos musicales y de manera gratuita. Los vídeos son transferidos por *streaming* a tu **PS3**, así que no tendrás que esperar a que se completen las descargas para verlos.

Lady Ga Ga, Black Eyed Peas, Metro Station y muchos más artistas estarán disponibles, con sus videoclips, para ser descargados a tu PS3.





Las caricaturas, el humor y la diversión a raudales seguirán siendo las señas identificativas de este nuevo Buzz! Por cierto, todo el mundo sabe que el Caribe está en Escocia.

¡Prepárate para Buzz! Concurso Universal

La nueva versión de ***Buzz!***, que saldrá a la venta en España a finales de 2009, va a incorporar muchas novedades. La primera es que el juego te va a permitir crear un detallado perfil para seguir tus progresos y luego transmitírtelos mediante el propio presentador, que se dirigirá a ti por tu nombre y te comentará qué tal lo estás haciendo. ***Buzz! Concurso Universal*** incluirá también 5.000 preguntas y nuevas pruebas, como la ronda *Gunge Tank Round* y la posibilidad de que ocho parejas compitan On-line en el modo Sofá contra Sofá.



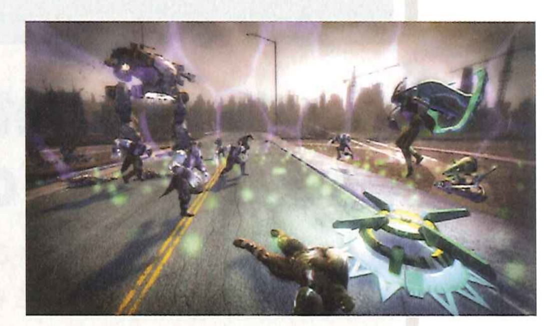
Bryant será la cara de NBA 2K10

La estrella de Los Angeles Lakers, Kobe Bryant, será la imagen de la próxima entrega de ***NBA 2K***. La carátula, además, ha sido elegida por los futuros usuarios del juego mediante una votación. Arriba podéis ver los resultados.



Fallout 3 tendrá expansiones

Los jugadores de *Fallout 3* podrán al fin disfrutar del contenido descargable de este gran *RPG* en sus **PS3**. En junio saldrá a la venta en *PS Store* ***Operation: Anchorage*** y posteriormente se podrán descargar también ***The Pitt*** y ***Broken Steel***.



SEGA baja de precio Stormrise

Los aficionados a la estrategia con poco presupuesto están de enhorabuena, ya que **Sega** ha anunciado que apartir del día 1 de junio, ***Stormrise***, uno de los más originales exponentes del género en **PS3**, verá rebajado su precio y solo costará 29,99 €.

News

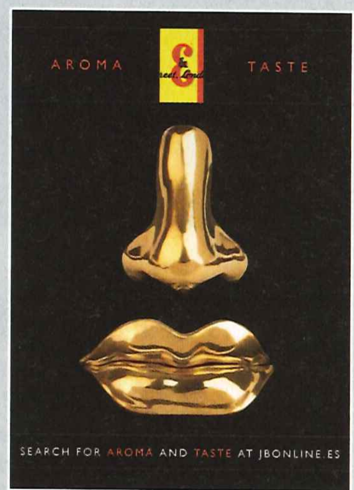
El jugador argentino del F.C. Barcelona, Leo Messi, volverá a ser la imagen de PES 2010 tras su excelente temporada.

El nuevo sistema de iluminación en tiempo real creado por el equipo de PES Productions dará lugar a un aspecto gráfico casi fotorrealista que nos permitirá distinguir hasta las arrugas de las camisetas.

El astro argentino protagoniza el nuevo tráiler de PES 2010 en el E3

El simulador futbolístico de Konami tratará de recuperar su trono mediante mejoras gráficas y novedades jugables

Konami mostró en el pasado **E3** de Los Ángeles un tráiler que sirvió para confirmar a Lionel Messi como imagen de ***PES 2010*** y a la vez para mostrar el nuevo aspecto gráfico de este simulador futbolístico. Entre otras mejoras la compañía japonesa afirma haber utilizado texturas de piel específicas para cada futbolista y un sistema de iluminación dinámico completamente nuevo. De esta manera se ha logrado un alto nivel de realismo que permitirá ver hasta el vello en los brazos de los jugadores. En el ámbito de la jugabilidad, se ha introducido un nuevo sistema táctico que requerirá tener visión estratégica a la hora de atacar, con lo que se espera acabar con los goles fáciles y obvios. Además, una nueva barra de control permitirá cambiar tácticas y estrategias de una manera muy rápida y sencilla.



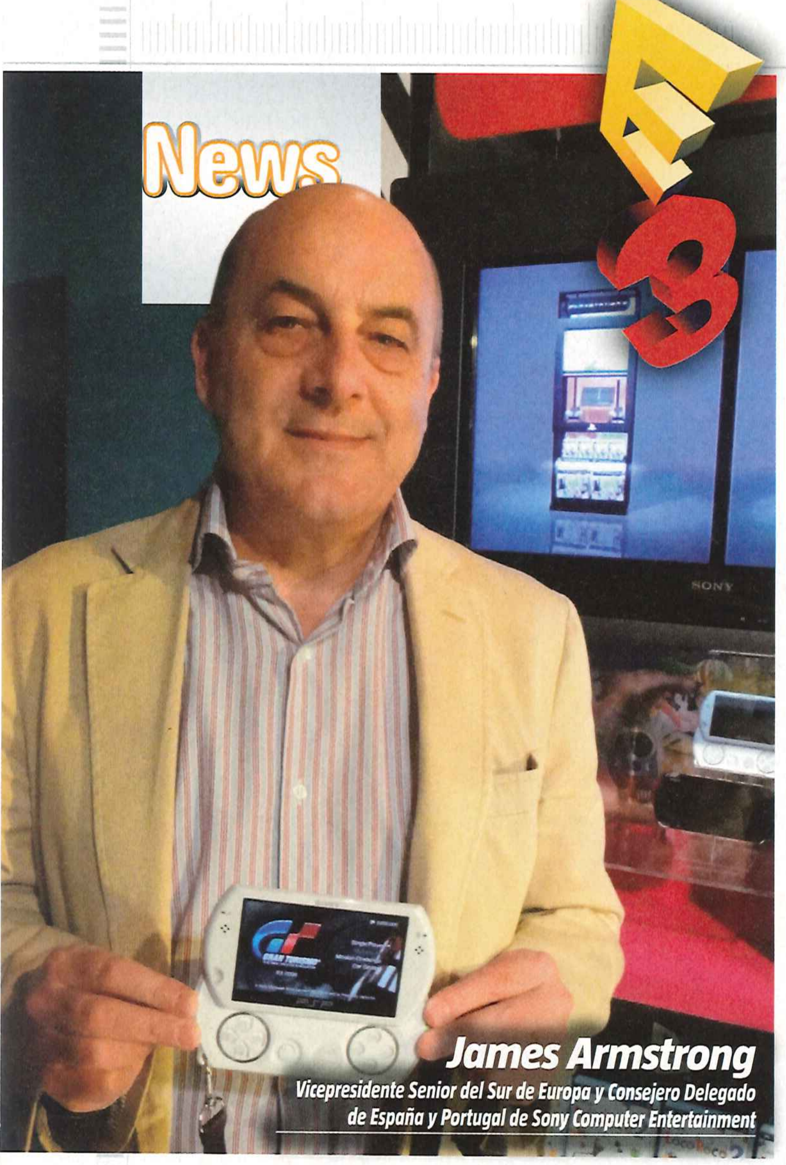
Consigue con J&B oro de 24 kilates

El famoso *whisky* **J&B** cumple nada menos que 260 años, y para celebrarlo ha organizado un concurso que puede hacerte olvidar los problemas económicos. Un prestigioso artista holandés ha creado dos piezas de oro, valoradas en unos 25.000 € cada una, y que constituyen una alegoría de las dos propiedades básicas de **J&B**: una nariz que representa el olfato y una boca que representa el sabor. Todos aquellos que quieran tener la opción de ganar alguna de estas dos estatuillas deberán acceder a la web «www.jbonline.es» para participar en una superproducción digital situada en un Londres de ficción. Pero no son estos los únicos alicientes del concurso, ya que los participantes también optarán a otros 5.000 premios entre los que se encuentran zapatillas, gafas, *Golden Tickets* para los mejores conciertos de este verano o viajes a Ibiza entre otros.



Gran éxito del desafío Calleja

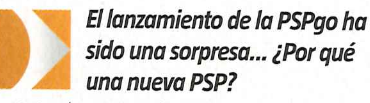
La iniciativa lanzada por **PlayStation** y **Cuatro** para acompañar al alpinista Jesús Calleja en una de sus expediciones ha tenido una gran acogida. Unas 13.000 personas se apuntaron al *casting* del que saldrán los seis elegidos para vivir la aventura.



James Armstrong
Vicepresidente Senior del Sur de Europa y Consejero Delegado de España y Portugal de Sony Computer Entertainment

«Apostamos por el desarrollo de juegos en nuestro país»

Entrevistamos en el E3 al máximo responsable de Sony C.E. en España



El lanzamiento de la PSPgo ha sido una sorpresa... ¿Por qué una nueva PSP?
Actualmente existen muchos consumidores interesados en comprar contenidos desde la red, por lo que **Sony** ha querido dar al público lo que desea. Es una máquina con un diseño nuevo, mucho más pequeña y cómoda. Es el camino del futuro. No obstante, vamos a defender la **PSP-3000**, porque es donde tenemos nuestro gran volumen de negocio y porque hay muchos consumidores que quieren comprar contenidos en UMD.

¿Tienen pensado lanzar títulos más económicos, de menor tamaño, en la línea de lo que ha hecho Apple con iPhone?
Sí, por supuesto que tenemos esto en mente. Naturalmente, vamos a lanzar partes de juegos a precios inferiores al juego completo, para descarga. Pero lo que es importante destacar es que todo lo que saquemos en UMD saldrá en forma de descarga digital.

Invizimals es impresionante. ¿Van a seguir apostando por la producción nacional de videojuegos?
Nosotros apostamos por el desarrollo de juegos en España. Sacamos *PlayChapas* en su día. Ahora estamos metidos en el desarrollo de *PlayEnglish* para **PSP**. Nuestro estudio está en contacto con muchos desarrolladores españoles y cuando vemos contenido interesante estamos muy dispuestos a entrar en él, como ha sucedido con *Invizimals*, que es un producto que se ha desarrollado en Barcelona. Creemos que vamos a tener mucho éxito con él.

¿Qué opina acerca de la tecnología que ha presentado Sony C.E. de Sensores de Movimiento?
Nosotros llevamos ya mucho tiempo y hemos sido la primera compañía de *hardware* que ha pensado en el consumidor familiar, más amplio, y lo hemos hecho con *EyeToy*, *SingStar* y *Buzz!*. Y mucho antes que Nintendo. Pero bien es cierto que ante la salida de **PS3** nos hemos empleado mucho más en continuar los desarrollos de las grandes producciones de juegos; nos hemos dedicado más a los *gamers*. Pero **Sony** está invirtiendo tiempo, dinero y muchas ganas en desarrollar juegos familiares, más atractivos para chicas y mujeres. Nosotros con **PStwo** y **PSone** hemos logrado introducir en España más de 5 millones de máquinas y gracias a ello tenemos una mayor penetración en el mercado en distintas clases de consumidores. Mucho más que Nintendo. [...] Lo que nunca vamos a hacer es no potenciar los grandes títulos para *gamers*, porque nuestro prestigio, nuestra marca, consiste precisamente en eso, en grandes títulos.

De todos los juegos que ha visto en este E3, ¿cuál le ha llamado más la atención?
Gran Turismo 5, que es de mi compañía y va a ser un tiro. Vamos a sacar *GT* para **PSP**, el 1 de octubre, disponible en UMD y descarga digital y comercializar *GT5* próximamente.



Rockstar anuncia Agent para PS3

Rockstar North, el equipo de *Grand Theft Auto*, lleva meses trabajando en ***Agent***, un título que transporta a los jugadores hacia un mundo de conspiraciones y asesinatos políticos ambientado en plena Guerra Fría a finales de los años 70. Según Sam Houser, fundador de **Rockstar Games**, ***Agent*** va a ser el juego de acción definitivo por su intensidad y por su gran ambientación y marco histórico.







Alta velocidad Full HD con Supercar Challenge

Desarrollado por **Eutechnyx** y utilizando el motor gráfico de *Ferrari Challenge*, llegará en julio este ***Supercar Challenge*** que traerá alguno de los coches más impresionantes del mundo como el Aston Martin DB9 o el Lamborghini Murciélago RGT. Con este catálogo de joyas podremos conducir a 1080p y bajo incidencias meteorológicas en tiempo real.

John Marston es el protagonista del juego, extorsionado por el Bureau (el futuro FBI) para hacer de mano ejecutora...



En la siguiente página verás una muestra del Dead Eye de Red Dead Revolver. Este particular modo de apuntado que incorporó el juego vuelve en Redemption ligeramente retocado, pero con la misma función esencial: un slow-motion para afinar la puntería o colocar varias balas de una sola vez.

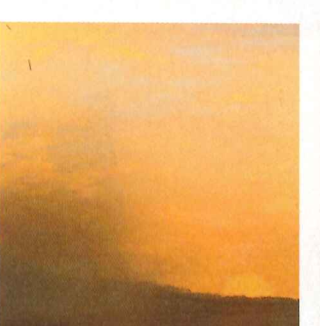


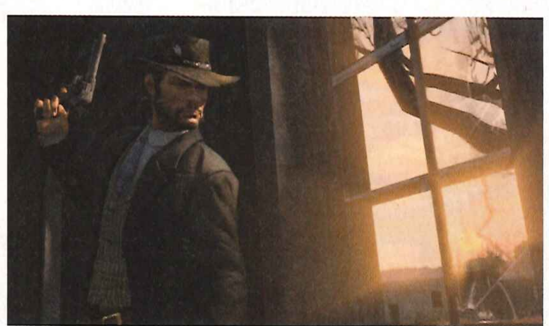
Read Dead sucumbe a la fiebre del entorno abierto. Y no pensamos quejarnos.





Redemption incorporará un sistema de cobertura, similar al de GTA IV, con el que comparte también el Euphoria y el RAGE.





PS3

Compañía **Rockstar**
Programador **Rockstar San Diego**
Género **Acción**

Red Dead Redemption

Con menos trazas de sudoroso Spaghetti Western y una buena dosis del «GTA way of life», Rockstar enseña el Red Dead que siempre quiso hacer

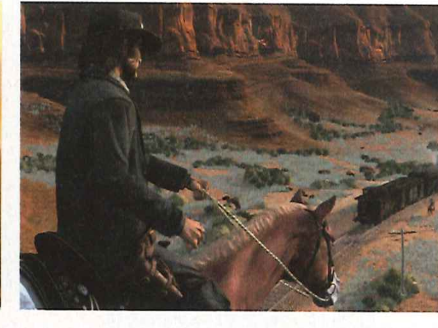
Volamos fugazmente a Londres para ver, por primera vez, lo que **Rockstar** tiene ya listo para demostración de ***Red Dead Redemption***, la segunda parte de aquel grandioso *Red Dead Revolver* que aún nos hace salivar a los *fans* del *western* con tan sólo recordarlo. Y lo cierto es que volvemos condenadamente impresionados. Primero, con la escandalosa robustez y el acabadísimo aspecto de un juego que no lo está en absoluto (acabado, digo), con aún muchos meses de desarrollo por delante antes de su lanzamiento programado para este invierno. Y, en segundo lugar, con las ganas dejadas en quienes asistimos a la *demo* de sumergirnos en este ya no tan viejo Oeste de explorar sus desiertos, visitar sus polvorientas ciudades y liarnos a tiros con sus malencarados pobladores. O, simplemente, de sentarnos junto a un arroyuelo y prepararnos una sartenada de alubias, esperando que los eventos ocurran a nuestro alrededor.

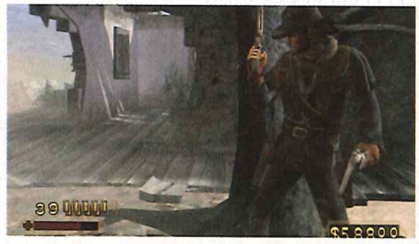
Porque en esta nueva entrega, ambientada unos 50 años después del original, más o menos con el cambio de siglo y la muerte progresiva del Viejo Oeste como *leit-motiv*, nos dicen en **Rockstar** que han podido hacer el juego que realmente hubieran querido cuando »













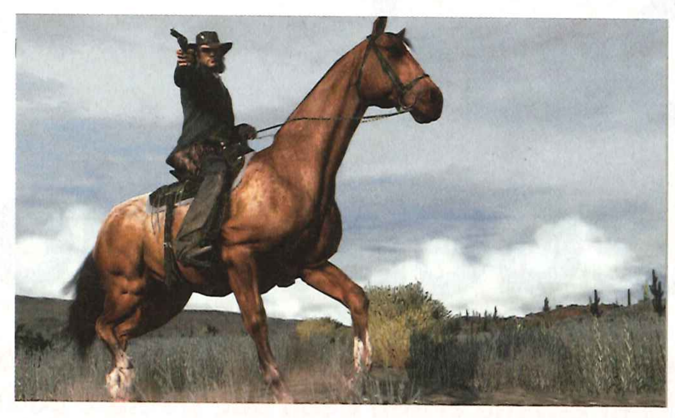




Lo hemos dicho ya y lo repetimos: el detalle y la robustez de un código tan temprano nos dejó estupefactos.









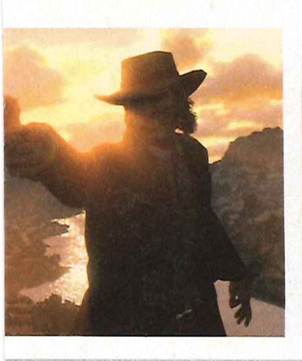
Quedamos impresionados con las mecánicas a caballo: nuestro corcel es lo bastante listo como para desentendernos de él mientras disparamos sobre su lomo. Además, todo queda tan de película...

DUELO DEL OESTE

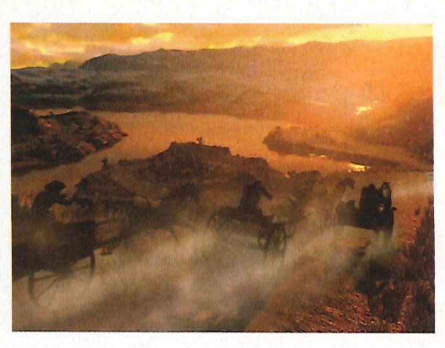
Red Dead Revolver (PS2) despertó tal fiebre por el Western entre algunos aficionados y desarrolladores que no entendemos cómo estuvo tanto tiempo sepultada. Tras aquella impresionante muestra de buen hacer en cuanto a mecánicas de juego (los duelos que, nos dicen, sin duda volverán en Redemption) y decisiones estéticas (todo en Red Dead Revolver remitía a una larga y añorada tradición del western cinematográfico), han aparecido otros buenos títulos del Oeste, como los Call Of Juarez. Sin embargo, parece que Rockstar, con Redemption, quiere ofrecer por fin el western jugable definitivo, en opciones, en ambientación en tamaño y en posibilidades.

el primer *Red Dead* cayó en sus manos ya avanzado en su desarrollo. Esto es, como puede ya intuirse, mucho más cercano a un *GTA* que a un *shooter* más bien lineal (a pesar de que aquél exudara actitud e intenciones estéticas por cada uno de sus poros). Así, el juego se desarrollará en un vastísimo escenario, cuyas tres zonas interconectadas -la Frontera, las Praderas y México-, dicen, ofrecerán mayor área de juego que la de *GTA IV*. Y el desarrollo se basará en la ya conocida fórmula de la exploración totalmente libre y el encargo de misiones, de las que pudimos ver tres, basadas principalmente en dos ingredientes: persecuciones (de un tren, a caballo, o defendiendo una diligencia de asaltantes) y, cómo no, tiroteos asilvestrados.

Y decíamos lo de esperar a que los eventos ocurran porque, como no podía ser de otro modo estando **Rockstar** a los mandos, en el ***Red Dead Redemption*** que hemos visto, la sensación de estar en un Salvaje Oeste realmente vivo resulta espectacular, gracias principalmente a su intrincado sistema de ecología, donde no sólo las decenas de especies animales se interrelacionan, sino que cientos de cosas ocurren a nuestro alrededor de forma aleatoria. Sí, falta un poco de ese tufillo *spaghetti*, pero... ¡qué demonios!







AL RICO PAISAJE

El trabajo escenográfico del juego es impresionante. Cabalgar por el desierto sorteando serpientes y encontrando colonos camino de aquella lejana montaña mientras se pone el sol resulta casi sedante.

No sólo de misiones vive el cowboy. En Redemption, como en cualquier GTA, habrá mucha actividad fuera de las misiones.

Parte de esa actividad extra que mencionamos arriba tendrá forma de trabajos, pero también del inevitable juego westerniano

Esto es el Oeste, amigo. Prepárate para el juego, las balas y el polvo del desierto.









» **HUESICOS A GO-GO** La visión de detective de Batman le ayudará a buscar pistas y comprobar el nivel de pánico de los presos. En las peleas no tiene mucha utilidad, pero queda bonito eso de acogotar esqueletos.

PS3

Compañía
Eidos
Programador
RockSteady Studios
Género
Aventura/ Acción

Batman: Arkham Asylum

Habrá que esperar al final del verano para ver a Bruce Wayne en mallas, pero nosotros ya lo hemos probado. Y llegará con el Joker en exclusiva...

A LA VENTA EN VERANO

Cuando ya contábamos los días que restaban para la aparición del espectacular ***Batman Arkham Asylum***, **Eidos** anunció que el juego se retrasaba hasta finales de verano. Un pequeño disgusto, compensado por la noticia de que la versión para **PS3** contará con el *Joker* en exclusiva, a modo de personaje jugable dentro del modo Mapas de Desafío. Todavía no hemos visto al loco del pelo verde en acción, pero sí a *Batman*, gracias a la versión *demo* que nos ha suministrado **Koch Media**, distribuidores del juego en España. Al fin hemos experimentado el alucinante sistema *FreeFlow* para repartir estopa entre los huéspedes de *Arkham*, asilo forzoso de los archienemigos de *Batman*, liderados por el *Joker*. Atrapado entre los muros de la prisión-manicomio, el alter-ego de Bruce Wayne tendrá que poner en práctica toda su habilidad detectivesca, su capacidad para provocar el pánico entre los criminales -mediante trampas y emboscadas- y la contundencia de sus puñetazos y patadas en combates tan fluidos y rudos que el crujido de los huesos te pondrá los pelos de punta. Echando un vistazo a estas pantallas, podrás hacerte una idea del exquisito acabado gráfico con que **RockSteady Studios** ha dotado al juego. Especiamente impresionante es el diseño de personajes (obra del sello **WildStorm** de **DC Comics**), con un *Batman* de facciones pétreas y un *Joker* tan avejentado como amenazante.

Si no hay más retrasos de por medio, en un par de meses podréis descubrir por vosotros mismos la locura y el caos que reina en *Arkham*.



UN BAT-LUJAZO

La edición coleccionista incluirá un batarang de 35 cm., DVD con el Making Of, un libro y un código para descargar un Mapa de Desafío exclusivo.

La IA enemiga en su apogeo: mientras peleamos en un Mapa de Desafío, uno de los presos intenta abrir el armario de las armas. Pobre desgraciado...







¡Participa campeón! Envíanos tus mejores niveles a la dirección **lbp.niveles@grupozeta.es**, con tu ID de PSNetwork y el título del nivel (junto a una pequeña descripción) del mismo. ¡Cuántos más participéis mejor!



LITTLE BIG... PORTÁTIL

Sony presentó en el E3 la versión en miniatura para PSPgo



Aunque era un secreto a voces, **Media Molecule** ha presentado al fin la edición para **PSP** de *LittleBigPlanet*, durante la conferencia de **Sony** en el pasado **E3** de Los Ángeles.

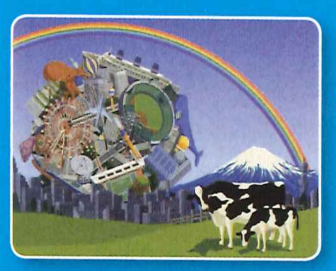
Esta versión portátil respetará los tres bastiones del original: un juego de plataformas inspirado en una física realista, que dispondrá de un creador polivalente y que incluirá la posibilidad de compartir niveles con nuestros amigos o descargar niveles de desconocidos. Lo que hemos podido ver parecía una versión en miniatura del original, aunque aún no se ha confirmado si se podrán compartir niveles con la versión para **PlayStation 3**.

Durante el **E3** también se han anunciado otras novedades relacionadas con nuestros *sackboys*: primero un acuerdo con **Disney** en el que algunas de sus franquicias más populares (*Piratas Del Caribe*, *Los Increíbles*, etc.) llegarán a *LBP* en sendos paquetes de contenidos mientras que algunos estudios internos de **Sony**, como **Team Ico**, preparán nuevos contenidos. ¡A plataformear se ha dicho!

Sorpresas y rumores



1. 2000 AD AL COMPLETO. Madre mía, Tones y Stan By estarán que se suben por las paredes; Sackboy Judge Dredd.



2. KATAMARI BIG PLANET. El genial Keita Takahashi podría estar trabajando en un proyecto con MM, a temblar.

PSP vs. PS3

Como siempre todo está en el aire, pero se rumorea que los niveles entre el LBP original y la nueva versión para PS3 serán compatibles. De momento nos cuestionamos esta retro-alimentación por tamaño y posibilidades, pero otros milagros hemos visto ya por parte de Media Molecule. Habrá que esperar a algo más consistente.





3. DISNEY. Desde Jack Sparrow hasta La Cenicienta. La factoría de sueños publicará contenidos para LittleBigPlanet.



4. SACKBOY, DE DRÁCULA. De momento, rumor, pero parece que Konami se atreverá con Castlevania.

Novedades en el bazar...



1 DISFRACES ICO
(1,99 €)
Ico y Yorda, los mejores disfraces oficiales en mucho tiempo.





2 PACK MONSTERS
(Pack 3,99 €)
De todo: pegatinas, mobiliario y adornos ambientados en el horror.





3 JUEZ DREDD
(1,99 €)
Yo soy la ley. Disfraz inspirado en el famoso policía fascista.



4 ROGUE TROOPER
(1,99 €)
¿Recuerdas aquel juego tan majo para PS2? Deberías. ¡Disfraz al canto!



5 HAMMERSTEIN
(1,99 €)
Puede que aquí el personaje no sea tan popular, pero el disfraz «se sale».

París is Burning

denzilstube87; envidiad este nick. Media Molecule, de la mano de Sony, ha premiado a este joven con «un poco de dinero» por ganar el concurso de vídeos en el que tenías que enviar a Sackboy a una localización a nivel mundial a través de la machinimia de LBP. Ya sabéis, a esforzaros más.

Tops

MEJORES DISFRACES

1. **ICO** 1.99 €
2. **KILLZONE: CONJUNTO** 2.99 €
3. **RESISTANCE 2: CONJUNTO** 2.99 €
4. **RYU Y CHUN LI** 1.99 €
5. **JUEZ DREDD** 1.99 €

LOS MEJORES NIVELES

1. **TROPIC ISLAND** The brave
2. **RATCHET & CLANK PART 1** packfan 55
3. **MOTOSACK SAHARA SANDS** x_Syph3r_x
4. **ROLL OVER BEETHOVEN** smearedink
5. **THE GREAT COLD DISTANCE** Mrshowtyme
6. **LITTLE DEAD SPACE** Darknessbear
7. **PORTAL** norbury9395
8. **METAL GEAR SACK - SACK EATER** Ryuji_Takayama
9. **THE GREAT COLD DISTANCE** Mrshowtyme
10. **THE LITTLE BIG QUEST** Reffelo

Sackboy Ico

De entre todos los crossovers imaginables, este es sin duda el que más nos enternece. A partir de «ya» puedes descargar niveles y trajes inspirados en la obra de Team Ico.





OPINIÓN

por El hombre Elefante

LBP 2.0

Ya es oficial: el nuevo título de **MM** es la versión portátil de **LBP**, que llegará próximamente como juego a nuestras **PSPgo**. Está claro que el universo de *LittleBigPlanet* está absolutamente enfocado al «dospuntocerismo» (ya sabéis, la nueva generación de aplicaciones *web*, *Twiter*, *Facebook*, etc.) por lo que esta versión portátil no nos sorprende. Imagina poder diseñar un nivel y portarlo en tu consola portátil hasta la casa de un amigo; eso está bien. Hasta ahora podías ir a su casa y descargarlo vía *PSNetwork*, pero ahora puedes practicar mientras tanto en el autobús. Como siempre las posibilidades suelen acabar siendo menores que nuestra fantasiosa imaginación, pero recordad el mensaje de Lars von Trier en *Las cinco condiciones*: la limitación fomenta la creatividad en los artistas.

«Limitar al artista fomenta su creatividad»



Descubre y disfruta con los mejores contenidos

OPINIÓN

por El hombre Elefante

DIVISIÓN DE BIENES

La intención de **Sony** cuando concibió *Home* fue la de crear un espacio en el que los usuarios puedan expresarse, chatear y compartir trofeos y objetos. Tras una de sus últimas actualizaciones, ahora podremos enseñar nuestras propias fotografías, invitar a los amigos a disfrutar de nuestro hogar y poder vacilar de marco de madera de roble virtual. Hay que reconocer que el sistema y la interactuación con el entorno están aún muy verdes, pero **Sony** no se da por rendida y sigue proporcionando apoyo y nuevas opciones. Poder disfrutar de una conferencia masiva como un **E3** es toda una revolución y a estas alturas no es descabellado imaginarnos estrenos de películas en nuestro salón mientras se proyectan en las salas de cine más cercanas (máxime con algunos de los equipos que se venden en la actualidad, con sonido envolvente y pantallas de 50"). El futuro está aquí y yo no me lo quiero perder.

«Poder disfrutar del E3 desde tu sofá es una revolución»

Home en el E3

Sony lanzó un mensaje claro durante el E3: Home no ha muerto. El servicio de estilo de vida más grande en consola cada día tiene más adeptos y Sony seguirá aportando su granito de arena. Eso sí, ahora sólo faltas tú.



HOME, INVADIDA

Novedades a borbotones en tu hogar virtual

Durante el pasado 2 de junio **Sony** cumplió una promesa histórica: poder disfrutar de un **E3** en directo desde la comodidad de nuestro salón, vía **PlayStation 3**. Este es el tipo de propuestas innovadoras e imposibles en otras plataformas que **Sony** nos había prometido, aunque nos faltaban las palomitas virtuales. Para más «INRI», este mes **Sony** ha plagado de contenidos y espacios el programa: desde un *skin* completo de *Resistance* (con minijuego al más puro estilo **Red Bull**), a nuestro Jordi Hurtado particular en *Buzz!* o el *set skin* de *inFamous*, la revolución de la temporada en **PlayStation 3**. Además a finales de mes llegará un nuevo modelo de casa, inspirada en el cuartel general del ejército Visari de *KillZone 2*, el título más jugado del año en *PSNetwork*.

No podréis quejaros de mimo y atención por parte de **Sony** y os podemos confirmar de buena tinta que esto no ha hecho más que comenzar...

¡Últimas Noticias Home!

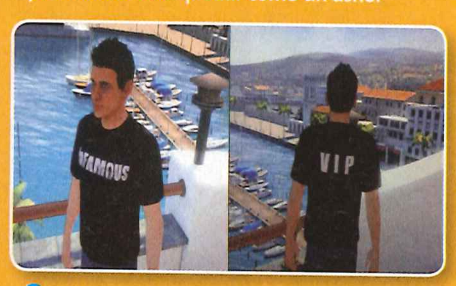
No seas perezoso y antes de volverte loco a hacer Hadoukens en el Street Fighter IV, date un paseo por Home en este caluroso mes de julio y descubre los nuevos espacios que Sony ha preparado para ti:



1 BUZZ! El juego por excelencia si estás con un par de amigos. Cuidado: existen posibilidades de quedar como un asno.



2 EL CHICAGO DE RESISTANCE. Las Quimeras invaden Home. Minijuego en el que bombardearemos a las bestias desde un cañón.



3 INFAMOUS. ¿Cómo te has quedado con este inesperado juegazo? Vístete para la ocasión y decídete por el bien o el mal.



4 ¿LBP? Ay señor, puede que el mes que viene estas dos secciones se hermanen. Rumores sobre espacio para Sackboy y Cía.

PlayStation

Canta y diviértete con el karaoke de Sony

Singstar & Singstore

Ahora eres tú el cantante que busco.
Envíanos una foto a **singstar.ps@grupozeta.es** de tu actuación SingStar más estelar y tendrás un **SingStar** de regalo.

Pelis en la SingStore



1 MARONINJA
El Orfanato.
No tiene desperdicio el remake SingStar de la peli de Bayona. El niño encapuchado cantando por R.E.M. da incluso más miedo que el original...







2 MONICA 9678
Dick Tracy.
Del cómic, a la gran pantalla y, de ahí, a la Comunidad SingStar cantando But it's the better if you do, de Panic At The disco.



3 MARKUS25
Mira quién habla.
Este niño desbanca al de la película protagonizado por John Travolta. No sólo hace pedorretas y parlotea, sino que ¡también canta!



TOPS

NUEVAS CANCIONES

1. **SOMETIMES** Britney Spears
2. **I FEEL YOU** Depeche Mode
3. **MY IMMORTAL** Evanescence
4. **I DON'T WANT TO BE IN LOVE** Good Charlotte
5. **YA NADA VOLVERÁ A SER...** El Canto Del Loco

LOS MEJORES SONGPACK

1. **BRITNEY SPEARS**
2. **80'S**
3. **EURO ANTHEMS**
4. **FESTIVE FUN**
5. **LOVE SONGS**

News





En la SingStore te podrás descargar de manera gratuita la función de control de voz.



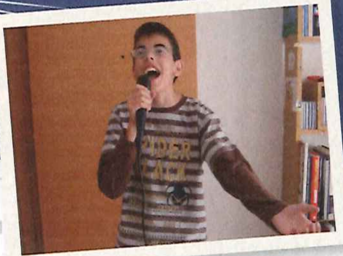
LA SINGSTORE CRECE

Tan sólo ha pasado algo más de año y medio desde que la *SingStore* se puso en funcionamiento (coincidiendo con el lanzamiento del primer *SingStar* de **PS3**) y, a día de hoy, ya alcanza casi las mil canciones que se pueden descargar (a 1,49€ cada una). Abarcando así todos los éxitos musicales nacionales e internacionales, sin olvidar los grandes clásicos. También encontrarás *Songpacks* para todos los gustos y algún que otro extra gratis, como el de «Control de voz».

CONCURSO ¡PASA EL MICRO!

¡GANA UN SINGSTAR!

Participa en el concurso enviándonos una foto divertida jugando con SS



En un momento de euforia cantarina, este chaval lo dio todo cantando con SingStar. Enhorabuena por ser el ganador de este mes.



CANTOS DE SIRENA

por Anna

UN PASEO POR LA COMUNIDAD SS

A qué se debe ese afán por demostrar a la humanidad lo bien que se lo pasa uno colgando vídeos/fotos en Internet? ¿Será por ese síndrome llamado narcisismo? ¿O será porque la gente cada vez se siente más sola? Sea lo que sea, la gente necesita comunicarse de cualquier forma, demostrar de lo que es capaz, enseñar a la posteridad internauta cuáles son los dones con los que ha sido dotado. Simplemente

«Socialízate con SS subiendo vídeos»

hay que darse un paseo por *youtube, facebook, tuenti...* y, sin ir más lejos, por la comunidad *SingStar*. Mes a mes veo la cantidad de nuevos usuarios que suben sus vídeos y fotos, ¡y qué vídeos y fotos! Las chicas, aprovechan sus minutos de gloria no sólo para demostrar que cantan bien, sino que su belleza supera a la de Hannah Montana. Y los chavales... pues enseñan todo su atrezzo habido y por haber en su refugio: que si una cabeza de alien, que si la careta de Darth Vader... Y los papás, ¿qué enseñan? Sus criaturas. Pequeños retoños sonrientes que sostienen el micro, apuntando ya maneras de que serán los futuros narcisos que sucederán a la generación de *myspace*.

PlayStation

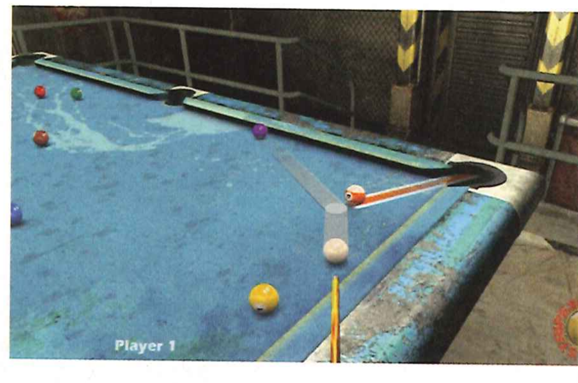
Store

Descubre todos los lanzamientos mensuales que aparecen en la tienda On-line de PlayStation: juegos descargables para PS3 y PSP, demos, vídeos, contenido adicional y mucho más...

Juegos descargables PS3



CELLFACTOR: PSYCHOKINETIC WARS
SouthPeak Entertainment, 9,99 €
Un shooter en primera persona diseñado para combatir en grandes arenas contra otros jugadores On-line. Ambientación futurista y todo tipo de armas.



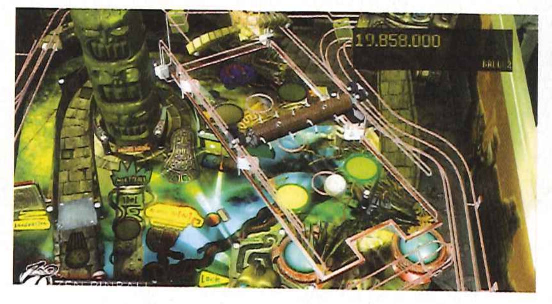
INFERNO POOL
Dark Energy Digital, 7,99 €
Un título de billar con la jugabilidad clásica de los simuladores de toda la vida. Varios entornos donde disputar partidas, opciones multijugador y un novedoso modo Inferno son algunas de sus bazas.



BEJEWELED 2
Sony Online, 7,99 €
Uno de los puzzles más clásicos y con más seguidores en todo el mundo llega por fin en formato descargable a PlayStation Store de la mano de Sony Online.



TEXAS CHEAT EM
D3 Publisher, 9,99 €
Para los aficionados al póker llega este simulador que permite partidas On-line para cuatro jugadores a través de la red de PSN.



ZEN PINBALL
Zen Studios 7,99 €
Si añoras las máquinas del millón, nada mejor que esta recreación digital con varias mesas y un acabado gráfico muy realista.



TRASH PANIC
Sony C.E., 4,99 €
Ha sido definido como una especie de Tetris del reciclaje. Acumula basura de tal forma que ocupe el menos espacio posible y haz que desaparezca.



Demos



1. INFAMOUS. Prueba uno de los títulos más esperados del catálogo de PS3. Decide entre ser villano o héroe.



2. MARVEL VS. CAPCOM 2. El arcade de lucha con más superhéroes por metro cuadrado llega a PSN.



3. RED FACTION: GUERRILLA. Un shooter en tercera persona en el que la destrucción es la clave de todo.

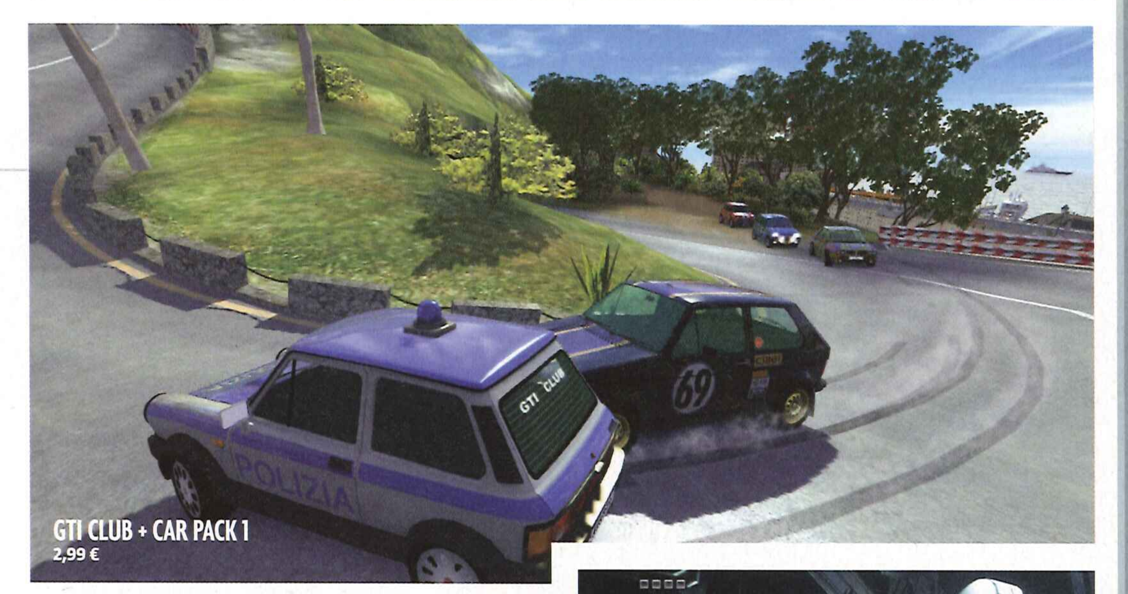


4. TIGER WOODS PGA T. 10. La saga de simuladores de golf más longeva cuenta con un nuevo capítulo.

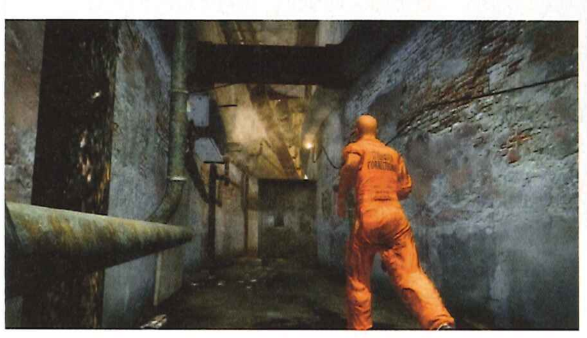


5. FIGHT NIGHT ROUND 4. Experimenta toda la intensidad del boxeo en el espectacular simulador de EA Sports.

Complementos para tus juegos



GTI CLUB + CAR PACK 1
2,99 €



SAINTS ROW 2 – CORPORATE WARFARE
5,99 €

CHRONICLES OF RIDDICK PREMIUM MULTIPLAYER PACK
9,99 €



SONIC UNLEASHED – APOTOS & SHAMAR ADVENTURE PACK
2,99 €

Más Complementos

1 » FEAR 2 ARMORED FRONT MAP PACK
4,99 €

2 » RESISTANCE 2 – GRIM SKIN (FREE); MALIKOV SKIN
Gratis

3 » MOTORSTORM: PACIFIC RIFT – VOODOO SIGNATURE LIVERY PACK
Gratis

4 » DYNASTY WARRIORS: GUNDAM 2 – ADDITIONAL MISSIONS 4 – 6
Gratis

5 » FERRARI CHALLENGE PACKS
4,99 €

6 » HAWX RUSSIAN FALCONS PACK
4,99 €

7 » PAIN DAXTER PACK
Gratis

Clásicos de PSone



FINAL FANTASY VII
Square Enix, 7,99 €
Por fin, tras mucho tiempo de espera, llega hasta nuestras tierras en formato descargable para PS3 y PSP el que está considerado por muchos como el mejor RPG de la historia. Cloud, Tifa, Barret y compañía se enfrentan a la malvada compañía Shinra y a Sephirot a lo largo de una gran aventura llena de personajes memorables y batallas por turnos.

Vídeos E3



1. EYEPET. Descubre el EyeToy de nueva generación que Sony ha presentado en la feria E3. Un concepto revolucionario.



2. GRAN TURISMO PSP. Otra de las estrellas de la feria, el esperadísimo simulador de conducción para PSP.



3. HEAVY RAIN. Un nuevo tráiler de esta aventura en formato thriller que promete sorprender al jugador.



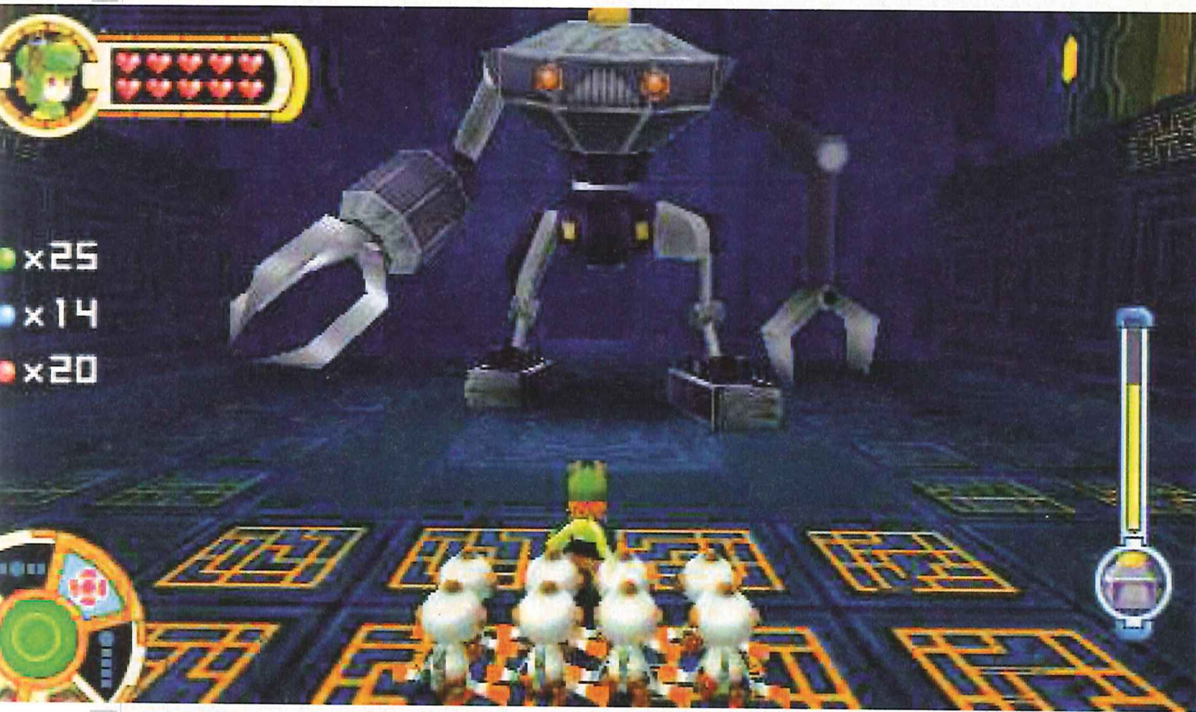
4. RATCHET & CLANK: ATRAPADOS EN EL TIEMPO. Nueva entrega de las aventuras de esta pareja.



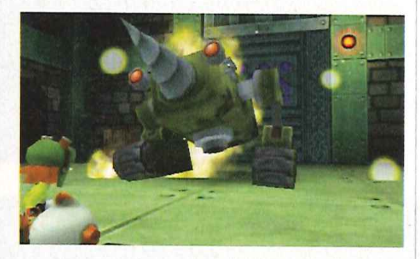
Más Vídeos

5 » ARMY OF TWO: THE 40TH DAY
6 » BATTLEFIELD 1943 WAKE ISLAND
7 » BRÜTAL LEGEND
8 » DANTE'S INFERNO
9 » DRAGON AGE
10 » FRONT MISSION EVOLVED
11 » NIER

Juegos descargables PSP









TOKOBOTS
2K Games, 14,99 €
Uno de los plataformas más originales y divertidos del catálogo de la portátil de Sony llega ahora de forma descargable para todos aquellos que no disfrutaron de su peculiar mezcla de plataformas y puzzles en su momento.

Demos PSP



1. MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE. Una actualización de la saga millonaria de la portátil de Sony.



2. ROCKBAND UNPLUGGED. El género musical llega a PSP de la mano de esta conocida saga de Electronic Arts.

Guitar Hero World Tour

EUROPEAN TRACK PACK 5 - 5,49 €

- **DISCONNECTED**
  In Flames, 1,99 €
- **LOOK GOOD IN LEATHER**
  Cody Chestnutt, 1,99 €
- **OH YEAH!**
  House de Rockett, 1,99 €

POP ROCK TRACK PACK 5,49 €

- **SO WHAT**
  Pink, 1,99 €
- **STOP AND STARE**
  One Republic 1,99 €
- **EVERYTHING'S MAGIC**
  Angels and Airwaves 1,99 €

Rock Band

BONNAROO PACK 01 7,99 €

- **THE TOUCH'**
  Stan Bush
  1,49 €
- **A FAVOR HOUSE ATLANTIC**
  Coheed and Cambria
  1,49 €
- **SHIMMER & SHINE**
  Ben Harper
  1,49 €
- **STEADY AT THE WHEEL**
  Shooter Jennings
  1,49 €
- **THE RUNNING FREE**
  Coheed and Cambria
  1,49 €
- **WILSON (LIVE)**
  Phish, 1,49 €
- **WOLF LIKE ME**
  TV On The Radio
  1,49 €
- **HEARTBREAKER**
  Pat Benatar
  1,49 €
- **GERALDINE**
  Glasvegas
  1,49 €
- **C'MON, C'MON**
  The Von Bondies
  1,49 €

ALICE COOPER 6-PACK 7,99 €

- **BILLION DOLLAR BABIES**
  1,49 €
- **I'M EIGHTEEN (LIVE)**
  1,49 €
- **SCHOOL'S OUT (LIVE)**
  1,49 €
- **UNDER MY WHEELS (LIVE)**
  1,49 €
- **POISON**
  1,49 €
- **VENGEANCE IS MINE**
  1,49 €

TAKING BACK SUNDAY 3-PACK 2,99 €

- **LIAR (IT TAKES ONE TO KNOW ONE)**
- **MAKEDAMNSURE**
- **WHAT'S IT FEEL LIKE TO BE A GHOST?"**

Próximamente en la Store

Podrás llamar a tus compañeros de equipo en pleno combate para que te ayuden.





MARVEL VS. CAPCOM 2

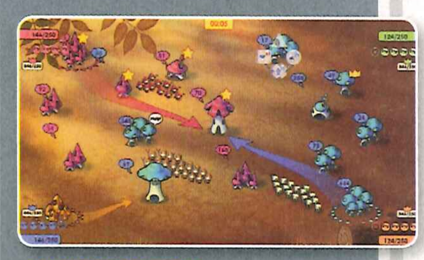
Muy pocas semanas quedan para que aterrice en la *Store*, de la mano de **Capcom**, uno de los juegos de lucha más famosos de la historia de los *crossovers* (juegos en los que se enfrentan varias sagas o universos). En esta ocasión se trata de los personajes más populares del universo **Capcom** (desde Capitán Comando a Jill Valentine, pasando por Ryu) contra los héroes de **Marvel**, como Hulk, Spiderman o Capitán América. En total serán 56 luchadores diferentes que se unirán en grupos de tres participantes para combatir. Por supuesto, incluirá la opción de competir vía On-line con jugadores de todo el planeta, con *rankings* de clasificación. Su precio final será de 14,99 euros.



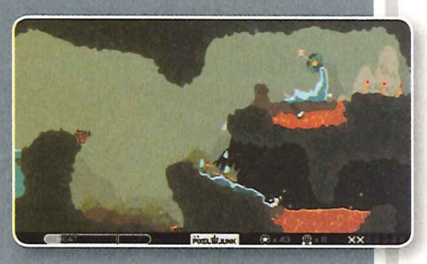
Breves



ZOMBIE APOCALYPSE. **Konami** también quiere unirse a la moda de los *Dual Stick Shooters* con su última propuesta para *PlayStation Store*. Once armas diferentes servirán a los cuatro protagonistas para acabar con horda tras horda de zombis en los variados entornos bajo perspectiva cenital.



MUSHROOM WARS. Los chicos de **Creat Games** preparan una nueva exclusiva para la *Store* este próximo verano. Bajo el peculiar título de ***Mushroom Wars*** se esconde un *Tower Defense Game* en la línea de lo visto en juegos como *Pixel Junk Monsters*, que tan de moda están últimamente.



PIXEL JUNK SHOOTER. La cuarta producción de los programadores de **Q-Games** llegará durante este verano. Se trata de un *arcade* en el que controlaremos a una pequeña nave a lo largo y ancho de una serie de cavernas en las que tendremos que rescatar a un grupo de supervivientes.



BATTLE TANKS. Dentro del subgénero de los *shooters* que se controlan con los dos *sticks* analógicos, como *Super Stardust HD*, este próximo Julio llegará esta producción de **Gameloft** en la que varios tanques se enfrentan en entornos cerrados. Contará con las pertinentes opciones multijugador.

Play xtreme

La zona más extrema de la Revista Oficial PlayStation



Por John Tones

EL E3 ES COMO HOLLYWOOD

Y no, no es un piropo. El **E3** de este año me ha parecido un Hollywood de baja estofa en el que se iban sucediendo vídeos, vídeos, y vídeos de juegos que no parecían juegos: parecían películas. Me ha pasado con *Assassin's Creed 2*, con *Uncharted 2*, todo acción teledirigida, divertida de mirar, pero no tengo nada claro si igualmente divertida de jugar.

«Los videojuegos no parecen juegos, sino películas»

El otro día vi la publicidad de un popular juego para **PS3**. En ella se citaba la reseña de una revista: «igual que una superproducción de Hollywood». ¿Es eso bueno? Haced memoria. ¿A qué libro, tebeo, película, serie de televisión se parecen *Donkey Kong, Final Fantasy VII, Pac-Man*...? A ninguno: los videojuegos nacieron como una forma de entretenimiento que no se parecía a ningún otro medio, y poco a poco estamos dejando que nuestros títulos favoritos se parezcan más a películas de bajo presupuesto, tebeos de baja estofa y *best sellers* de consumo rápido. ¿Es tan exigente pedir, puñeta, que los videojuegos parezcan única y exclusivamente... videojuegos?

EL FÍSICO NO IMPORTA

PSPgo anuncia la decadencia del soporte físico en las consolas



Sony ha anunciado, en un movimiento inesperado (francamente, yo no me lo esperaba), la desaparición del formato físico de la nueva versión de su **PSP**, llamada **PSPgo**. El UMD queda definitivamente arramblado como formato (esto ya me sorprende menos) y **Sony** asume el futuro de los formatos físicos en el mercado de los videojuegos: uno muy negro. Ha notificado que habrá una tienda accesible On-line desde la que se podrán descargar juegos, y que los contenidos se archivarán en la consola mediante tarjeta. En efecto, el modelo es la *iTunes Store* de **Apple**, que ha demostrado que se puede llevar adelante de forma productiva una tienda virtual con material (música, vídeo y juegos) para los que no existe soporte físico. **Sony** ha hecho bien en tomar nota.

No es una decisión de **Sony** en solitario: **Atari** anunció a finales de 2008 que en el plazo de cinco años el 90% de sus productos se comercializarán sin soporte físico. **EA Sports** abandona, como primer paso en esta dirección, el soporte físico en sus juegos para PC. Y el éxito de plataformas de juegos descargables, como la propia *PS Store*, favorece este tipo de decisiones. La vuelta, en alguno de estos soportes, a juegos más sencillos e inmediatos, de jugabilidad y mecánica sencillas, favorece el entusiasmo de la comunidad *indie* que, por ejemplo, está nutriendo a la *iTunes Store* de **Apple** de juegos baratos y sencillos.

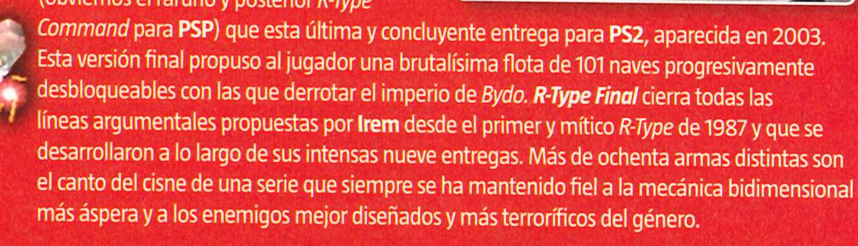
La desaparición de los soportes físicos exige que los jugadores cambien de mentalidad, tal y como han hecho con la música. Ahora la música no es un CD, sino una cuenta de *Myspace*, un link a una web o una entrada de *Spotify*. La industria musical aún se rasca la cabeza con gesto de estupefacción intentando averiguar cómo sacar dinero de esta nueva circunstancia, pero la del videojuego haría bien en adelantarse a lo inevitable e ir concienciando al jugador: dentro de unos años, los videojuegos serán líneas de código y no arañazos con láser en un DVD o un *Blu-ray*.

Try again

R-TYPE FINAL

Desempolva tus clásicos de PS3, PS2 y PSone, y pulsa Start de nuevo





La mejor, más exigente y rotunda saga de matamarcianos horizontales de todos los tiempos no pudo tener un cierre más perfecto (obviemos el raruno y posterior *R-Type Command* para **PSP**) que esta última y concluyente entrega para **PS2**, aparecida en 2003. Esta versión final propuso al jugador una brutalísima flota de 101 naves progresivamente desbloqueables con las que derrotar el imperio de *Bydo*. ***R-Type Final*** cierra todas las líneas argumentales propuestas por **Irem** desde el primer y mítico *R-Type* de 1987 y que se desarrollaron a lo largo de sus intensas nueve entregas. Más de ochenta armas distintas son el canto del cisne de una serie que siempre se ha mantenido fiel a la mecánica bidimensional más áspera y a los enemigos mejor diseñados y más terroríficos del género.

La flamante PSPgo, aparte de sus nuevas virtudes técnicas, planea revolucionar el mundo de los soportes físicos... prescindiendo de ellos.

Panoramas como éste, en el que los coleccionistas acaparan múltiples versiones de los juegos, dejarán de tener sentido como mercado, aunque obviamente seguirán existiendo como afición.



Juegos como Bionic Commando Rearmed han ido implantando en la mentalidad de los jugadores que es posible tener títulos de alta calidad sin su correspondiente caja de plástico y manual de instrucciones en papel.

La popularidad de juegos como Rolando para iPhone ha convertido la Store de Apple en un centro neurálgico de entretenimientos breves, baratos, inmediatos y que no necesitan soporte físico.

Juegos Increíblemente Extraños

BRUCE LEE: RETURN OF THE LEGEND

Reabrimos un baúl rebosante de retro demencial

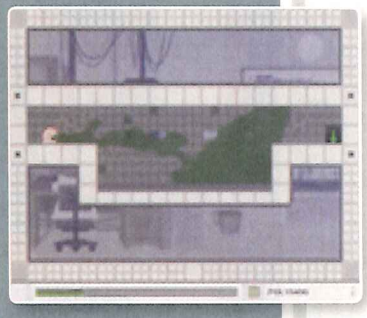
Justo cuando el venerable género del *beat'em-up* callejero parecía muerto, este ***Bruce Lee: Return Of The Legend*** aterrizó en el año 2003 en Game Boy Advance para demostrar que no hay mecánicas muertas, sino falta de imaginación para mantenerlas vivas. Con un acabado gráfico colorista y atrevido, esta falsa biografía de Bruce Lee con maestro asesinado de por medio es una trepidante y acrobática aventura con abundancia de golpes, maullidos digitalizados, *final bosses* que recuerdan a Yie-ar Kung Fu y una revitalización del mayor mito de las artes marciales que ha dado el cine. Una pena que el juego pasara desapercibido, porque lo acaba uno sin parar de gritar «¡Kiá!»



Línea alterna

SPEWER

¿Vomitonas que solucionan puzzles? Vamos, hombre, señor Creosota...



Cuidadito con Edmud McMillen. Tiene una de las personalidades más excesivas y peligrosas del panorama independiente, tal y como ha demostrado en su prestigioso *Gish* (actualmente en espera de secuela) o en sus insólitos y no para todos los públicos *Cunt* y *Coil*. Su último delirio, ***Spewer***, tiene el aspecto gráfico algo más moderado, pero sigue escondiendo algunos conceptos turbadores y, sobre todo, una mecánica de juego precisa, sencilla y diferente. El jugador controla a un ser minúsculo atrapado en diversas habitaciones para solaz de un científico loco de macabro aspecto. Sólo con ayuda de sus vómitos -que puede tragar y reutilizar- tiene que encontrar la salida a cada jaula. Vómitos que le hacen flotar, nadar, salir disparado... un festival de fluidos que oscila entre lo soez y lo monísimo, y que revela con claridad la peculiar mente de un programador único en su especie.

Descárgalo en *http://www.newgrounds.com/portal/view/494129*

Reportaje

LA MEJOR EDICIÓN DEL SIGLO

La feria californiana resurge de sus cenizas gracias a un torrente de excelentes títulos que nos hacen augurar un final de año y un 2010 apasionantes. Pasa la página y prepárate para soñar...



Sumario

Epicentro del videojuego

Del 2 al 4 de Junio, los ojos y las ilusiones de millones de jugadores estaban puestos en el interior del Convention Center, donde se presentaron los títulos más fuertes para este año y la campaña 2010. Una cosecha inmejorable.





Aunque la entrada al E3 no ofrecía el boato de años anteriores, lo que se cocía dentro era muy, muy grande.



Un Sixaxis dirigido al cielo nos daba la bienvenida a la Feria.



Antes de dar comienzo la feria, compañías como Sony C.E. Electronic Arts o UbiSoft celebraron conferencias en distintos puntos de L.A.



Como todos los años, el stand de PlayStation era un hervidero de gente, a la caza de un mando y una TV libres.

Reportaje E3

- Más pequeña y ligera
- Mandos de control ocultos
- Memoria interna de 16 GB
- Descarga de contenido
- Dos colores de inicio

PSPgo El futuro es portátil

Sony desvela el nuevo diseño de PlayStation Portable

A la venta el 1 de OCTUBRE

249 €

Tras multitud de rumores y «dimes y diretes», las especulaciones terminaron durante la celebración de la conferencia previa a la feria del **E3** por parte de **Sony C.E.** Allí fue presentada la nueva **PSP**, que recibe el nombre de ***PSP-N1000***. Se trata de una evolución de este sistema y, como mayor novedad, presenta una memoria interna de 16 GB en la que podrá almacenar juegos, *demos*, vídeos, música y todo tipo de contenido digital. Y es que, esta nueva **PSP** no hará uso de los discos UMD ni de ningún otro tipo de soporte físico, aunque sí contará con una ranura para tarjetas de memoria *Memory Stick Micro (M2)*.

DESLIZÁNDOSE CON GRACIA

La consola, además, es mucho más pequeña y ligera que sus predecesoras, ya que cuenta con los mandos de control (los mismo botones que en la **PSP** anterior) ocultos en la parte inferior de su carcasa, y que aparecen al deslizarse la misma. En cuanto al tema de las posibilidades de conexión, además del Wi-Fi con el que ya contaba su predecesora, incluirá *bluetooth* para comunicarse con una gran variedad de dispositivos. Vendrá también acompañada de un potente *software* para transferir todo tipo de contenido de una forma sencilla mediante el cable adecuado.





COLORES

Cuando la consola llegue a las tiendas lo hará en dos tonalidades distintas: *Piano Black* y *Pearl White*, ya vistos en los anteriores modelos, y que según la propia **Sony** han sido los colores más demandados por los usuarios de todo el mundo.



Tamaño real

El peso de la consola es un 40 por ciento inferior al de la primera PSP, algo que se nota nada más cogerla entre las manos.

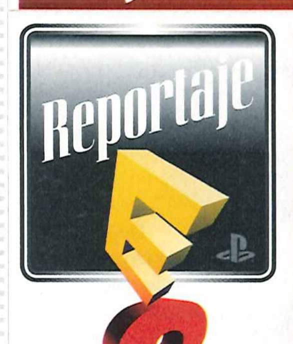
Bluetooth y Wi-Fi son las dos posibilidades de conexión inalámbrica de la consola.

El stick analógico se encuentra en un lugar diferente a lo visto en las anteriores PSP, pero no compromete su ergonomía.

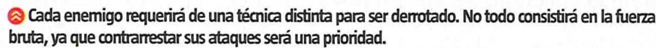
Los botones de control, el pad y el joystick analógico se ocultan con elegancia bajo la parte inferior de la consola cuando no se usan.

Características Técnicas

Dimensiones externas	Aprox. 128 x 16.5 x 69 mm
Peso	Aprox. 158g.
CPU	PSP CPU Frecuencia de Sistema 1-333 MHz, Memoria principal 64MB
Pantalla	3.8 pulgadas (16:9) full-transparent type, TFT drive, 480 x 272 píxeles aprox. 16,770,000 colores
Sonido	Altavoces estéreo incorporados / Micrófono incorporado
Entradas/Salidas	Wireless LAN, Bluetooth 2.0, USB de Alta Velocidad 2.0, Memory Stick Micro M2, Video Out, Micrófono
Conectores principales	Conector multiuso (DC IN/OUT, USB, Vídeo Output/Input, Sonido Input/Output), Headset, Micrófono
Memoria Interna	16 GB Memoria Flash
Comunicaciones inalámbricas	Wireless LAN, Bluetooth 2.0






Cada enemigo requerirá de una técnica distinta para ser derrotado. No todo consistirá en la fuerza bruta, ya que contrarrestar sus ataques será una prioridad.


Kratos contará con todas las armas que ha ido consiguiendo en las dos entregas para PS2, más alguna nueva.



God Of War III PS3

El fin de la saga promete ser más espectacular y sangriento que nunca...


A la venta en MARZO 2010

Se trata, probablemente, del juego más esperado de la consola, más aún si tenemos en cuenta que es el título que cierra la trilogía y que en él Kratos, de una vez por todas, consuma su venganza contra los dioses que le traicionaron. Es por ello que la *demo* mostrada en el **E3**, y a la que pudimos jugar, tiene lugar durante la ascensión del «héroe» por el monte Olimpo, hogar de las divinidades griegas. Zeus, el padre de todos ellos, irá poniendo en su camino todo tipo de enemigos, incluyendo a los dioses menores como Helios, que en su carro de fuego surca los cielos en esta secuencia allí mostrada mientras ataca a Kratos con bolas de fuego. Un gigantesco Titán también se une a la fiesta ocupando gran parte del fondo del escenario, en primer plano el protagonista se enfrenta a centauros, cíclopes, soldados esqueléticos, quimeras y muchos más seres de leyenda. Los nuevos movimientos del protagonista, sobre todo en lo referente a los «movimientos finales» con los que despacha a los rivales más importantes, son todo un derroche de brutalidad. Además en muchas ocasiones Kratos se verá cubierto de sangre, algo que no te impedirá deleitarte con su espectacular modelado y el gran nivel de detalle que muestra, cosa que ocurre igualmente con los escenarios.



Algunos enemigos, como este centauro, contarán con su propio séquito de soldados a los que dará todo tipo de órdenes, como si de un general se tratara.







PS3

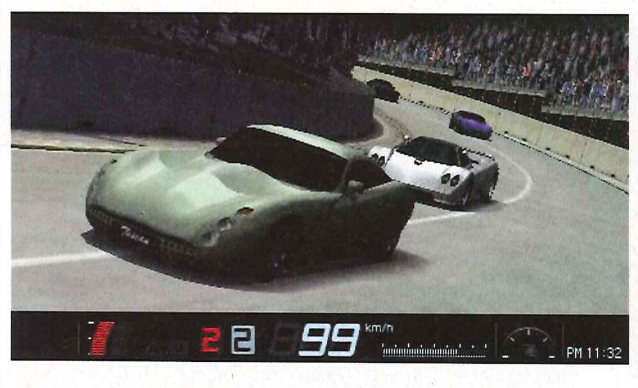
A la venta en 2010

Gran Turismo 5

El simulador de conducción definitivo, cada vez más cerca de PlayStation 3

Apareció durante la conferencia de prensa de **Sony** como uno de los platos fuertes del catálogo de la compañía para el año próximo, pero lo cierto es que pocos detalles se conocen de la quinta entrega del simulador de conducción de **Polyphony Digital**, aunque el vídeo mostrado sirvió para que se desvelaran algunos interesantes detalles. Una de las peticiones más comunes por parte de los usuarios, la incorporación de daños a los vehículos, por fin será atendida. Además, veremos cómo los coches se deforman en tiempo real tras sufrir un impacto. Asimismo, el juego contará con la licencia de la *WRC* y de la *Nascar* para incluir sus competiciones oficiales entre los modos de juego.

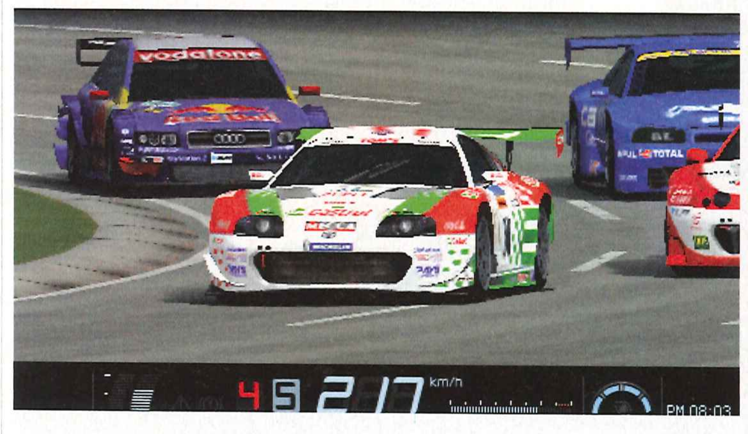


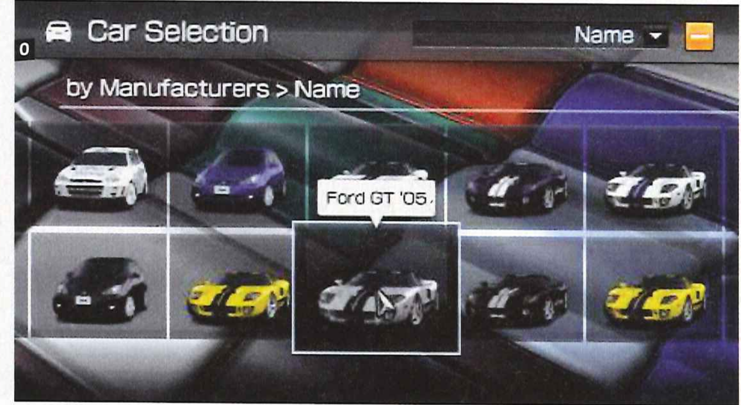


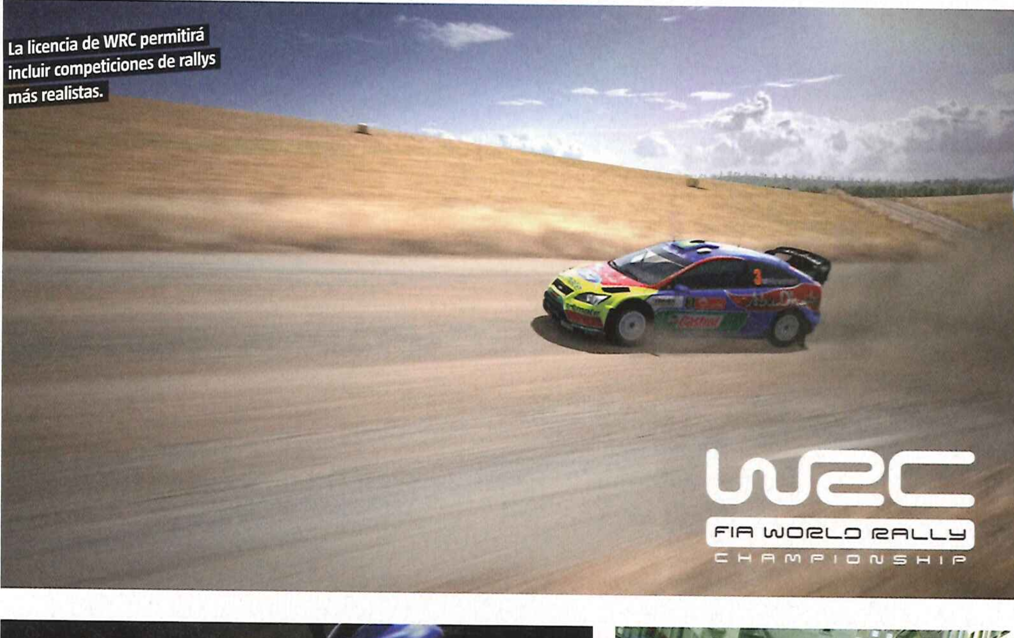
El modelado de los vehículos recuerda a lo visto en las entregas anteriores para PlayStation 2. Además, su variedad será tremenda, con más de 400 coches.



La sensación de velocidad y la fluidez con la que todo transcurre en pantalla no se verá comprometida en absoluto en esta nueva entrega de la saga.











Un circuito que transcurría por el centro de una ciudad medieval fue el protagonista del vídeo presentado en el E3.







Gran Turismo PSP

Por fin, el sueño de muchos usuarios de la portátil se hará realidad

Cuatro años después de su presentación oficial junto con la primera **PSP**, el simulador de conducción más completo de la historia llegará a la portátil este próximo otoño para acompañar el lanzamiento de la nueva **PSPgo** (aunque, lógicamente, aparecerá tanto en formato descargable digital como en UMD, para que ningún usuario de esta consola se quede sin disfrutar de él). Un amplísimo catálogo de más de 800 vehículos será el protagonista de esta entrega, que no tendrá nada que envidiar a lo visto en las anteriores para consolas de sobremesa. Además, incorporará las consabidas opciones multijugador, aunque este punto no está del todo definido aún.



Entrevista con...

Kazunori Yamauchi

CEO de Polyphony Digital

¿Desde cuándo llevan preparando el proyecto *Gran Turismo* en PSP?
Llevamos cinco años trabajando en este proyecto.

¿Y cuánto tiempo les ha llevado modelar cada coche de los que aparecen en esta versión?
Para *Gran Turismo 3* (**PlayStation 2**) tardábamos alrededor de seis meses. En esta entrega para **PlayStation Portable** hemos necesitado un mes de trabajo para crear cada vehículo.

¿Podremos encontrar toda clase de vehículos entre los más de 800 que ofrecerá *GT* en PSP?
Aún no podemos revelar el listado completo de vehículos, pero puedo adelantarte que habrá todo tipo de coches...

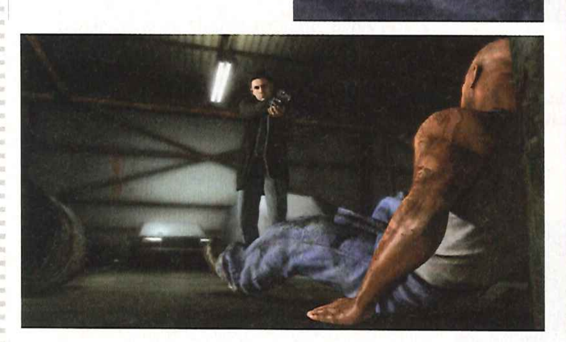
¿Cómo habéis conseguido alcanzar los 60 *fps.* en una PSP?
Reduciendo los datos al máximo sin alterar por ello la calidad de los gráficos y optimizando los recursos de la consola.

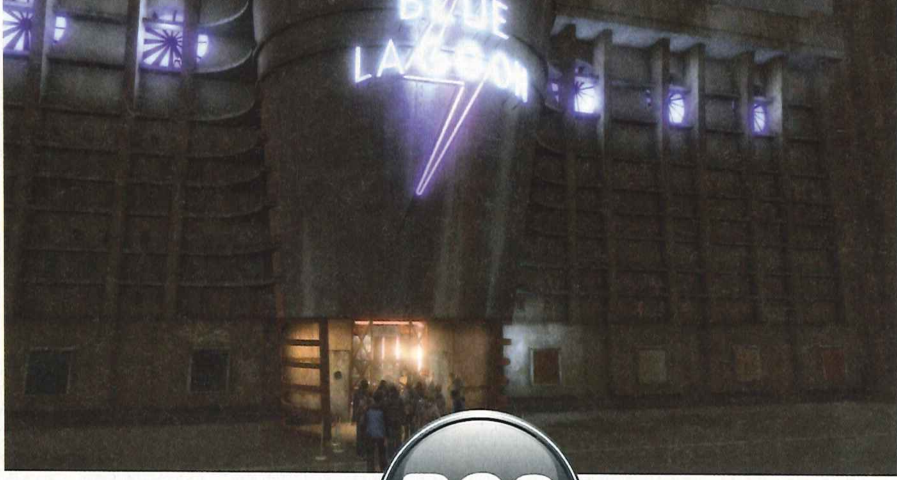
En la conferencia de Sony comentaron las posibilidades que ofrecerá *GT* a la hora de intercambiar coches y componentes entre diferentes usuarios y consolas... ¿Las partes de los coches simplemente se intercambian o se podrán apostar al ganador de la carrera?
(Risas). No tenemos idea de apostar componentes de coches, la verdad.

¿Se ha modificado la estructura y la mecánica del juego al dar el salto a una consola portátil?
Bueno, hemos ofrecido la oportunidad de grabar partida cada 15 minutos, pensando en la gente que juega en el metro y el autobús (risas).









Heavy Rain PS3

La aventura cinematográfica que revolucionará el género en PlayStation 3 el próximo año

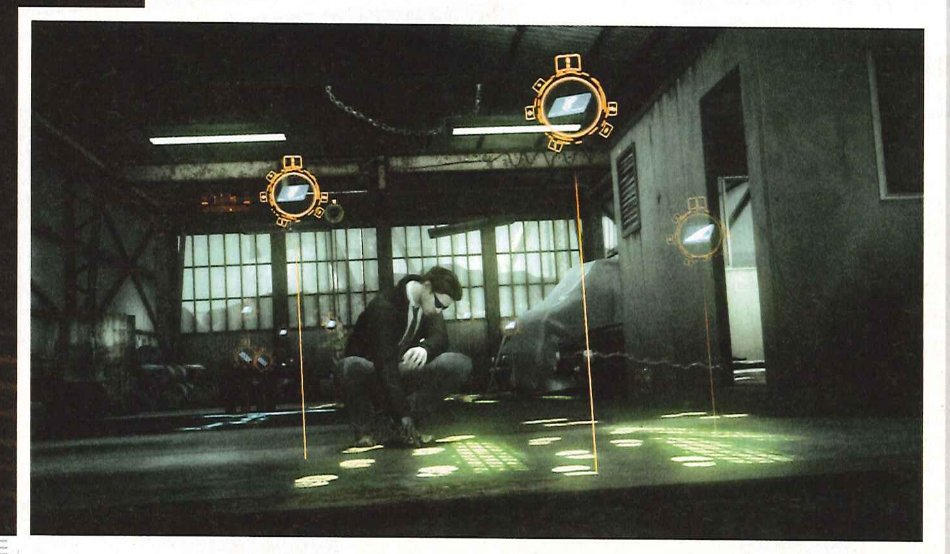


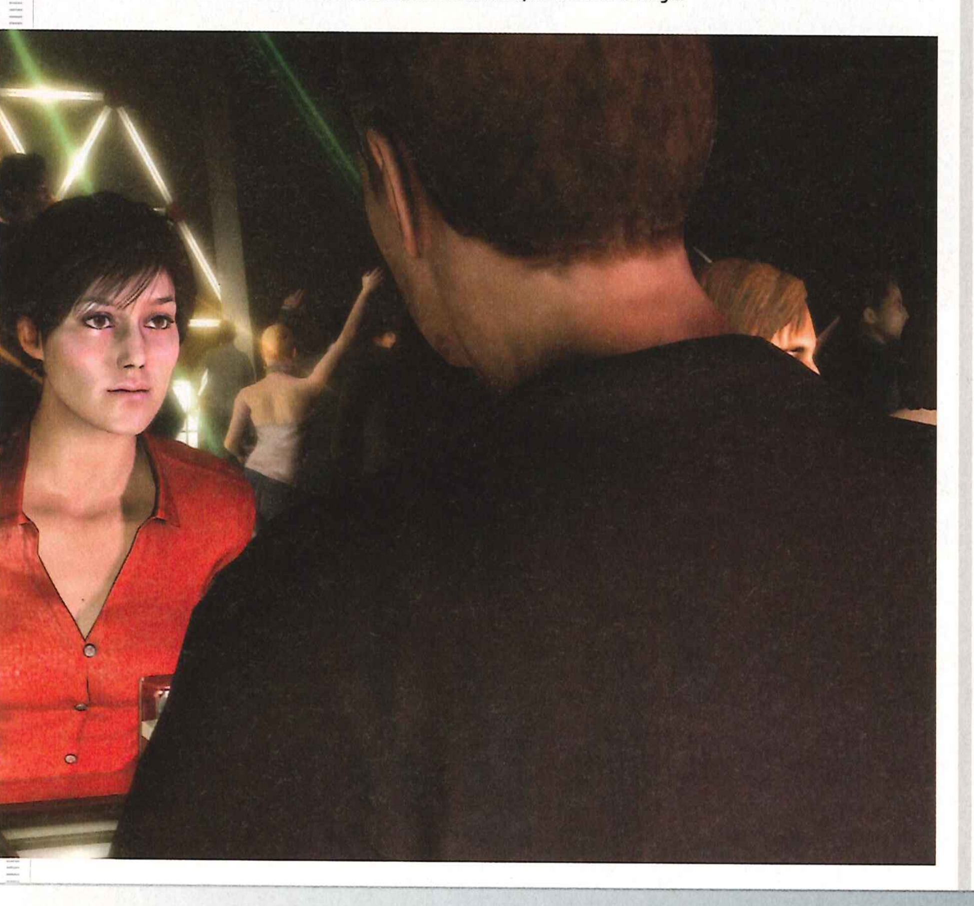
David Cage, director de esta esperadísima exclusiva para **PS3**, mostró durante la feria y en el evento que tuvo lugar con anterioridad, al fin, dos escenas pertenecientes al juego, que sirvieron para que quedara patente el original desarrollo del mismo. La primera de ellas tenía como protagonista a Norman Jayden (uno de los cuatro que el jugador podrá controlar a lo largo de este *thriller)*, un investigador del FBI que llega a un desguace en busca de pistas sobre el caso del *Asesino del Origami* y que, tras una acalorada discusión, tendrá que enfrentarse a un sospechoso poco colaborador. Todas las acciones del juego se relizan mediante sencillos comandos que aparecen en pantalla sobreimpresos, y los intensos combates tienen lugar mediante los socorridos *QTE*, aunque su utilización es mucho más dinámica que en juegos anteriores. La segunda escena presentaba a Madison Paige, una periodista que también se encuentra tras las huellas del asesino. Para conseguir información, se introduce en un club nocturno en el que deberá emplear sus «armas de mujer» para llamar la atención de uno de los personajes...


El juego pone un énfasis casi total en la narrativa de la historia central.



Madison, a la que ya vimos en la primera escena del juego, tendrá que interrogar a un particular personaje, y no dudará en emplear cualquier recurso a su disposición.


ARI es el nombre del sistema de «realidad virtual» que emplea uno de los protagonistas del juego para encontrar información invisible de otra forma, como rastros de sangre.





Ratchet & Clank
Atrapados En El Tiempo

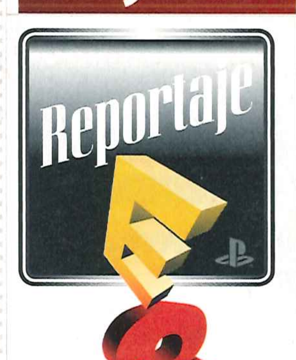
Este otoño continúa la aventura galáctica de la pareja

Tras una primera entrega en **PS3** y su «expansión», los programadores de **Insomniac** vuelven a la carga con una secuela que promete revolucionar la serie con nuevos elementos jugables. Uno de los más importantes será la manipulación del tiempo que podrá realizar el pequeño robot durante las fases que protagonice en solitario, y que le será imprescindible para superar algunos *puzzles*. Ratchet también contará con nuevas habilidades gracias a las botas que le permitirán planear y realizar saltos más largos, y nuevas armas como un Rifle de Francotirador que muestra los puntos débiles del enemigo cuando se realiza un *zoom* sobre ellos.




Las fases protagonizadas por Clank serán las más originales, gracias a la posibilidad del robot de manipular el continuo espacio-tiempo para resolver todo tipo de situaciones peliagudas.


El aspecto gráfico del juego ha cambiado ligeramente y su estilo recuerda ahora mucho más al de los cómics de tinte futurista. Incluso se han introducido elementos en cel shading.







Invizimals PSP

Uno de los juegos más sorprendentes de la feria... y con sello español. Enchufa la Go!Cam y alucina.

Los catalanes **Novorama** son los padres de esta genialidad, que utiliza la cámara de la **PSP** y una estrella de carton para generar criaturas diferentes dependiendo de la superficie en la que deposites la estrella. Si con el *MGS* de **PSP** nos lanzamos a la caza del *Wi-Fi* ajeno, la obsesión por experimentar con diferentes fondos, texturas y colores hará que ir por la calle con nuestra **PSP** se convierta en el mejor de los safaris. Aumenta la experiencia de tus criaturas combatiendo contra otros usuarios y las verás crecer y evolucionar. Un equipo de más de quince personas llevan trabajando dos años en este título que se pondrá a la venta las próximas navidades en un *pack* junto con la cámara *Go!Cam*.



Cuando ya creíamos que nada más podría sorprendernos en este E3 nos encontramos con esta producción catalana que hace un uso increíble de la cámara de PSP. Tendrás que verlo para creerlo.



EyePet

Al fin pudimos experimentar con esta mascota virtual, con la que podremos interactuar mediante la cámara *PlayStation Eye*. Es mejor que un perro.



Echochrono

La secuela de *Echochrome* riza el rizo: *puzzles* tan enrevesados, que tendrás que actuar en equipo con las «sombras» de tus anteriores intentos.



A la venta en 2010 PS3

ModNation Racers

El espíritu LittleBigPlanet llega a la conducción: crea tus propios circuitos y compártelos con otros usuarios

Después de verlo en la conferencia de **Sony**, no podíamos irnos del **E3** sin probar de cerca este prometedor *arcade* de conducción que bebe de la filosofía *LittleBigPlanet*: Crea, comparte, juega. Tal y como pudimos comprobar, en ***ModNation Racers*** sólo se necesitan diez minutos para hacer un completo circuito con montañas, túneles y distintas superficies, decorándolo a nuestro gusto con árboles y casas para después compartirlo con otros usuarios de *PS Network*. Jamás habíamos visto un editor tan sencillo e intuitivo en ningún videojuego. Y las posibilidades que ofrece son prácticamente infinitas.



Media Molecule ha hecho realidad lo que era un rumor desde hace meses: LittleBigPlanet llega a PSP con todas las características de la extraordinaria entrega PS3.



LittleBigPlanet Portable

PSP

¡Por fin podrás llevarte a Sackboy a todas partes!

Como ya habrás leido en nuestra sección dedicada a *LittleBigPlanet*, **Media Molecule** sorprendió a todos los asistentes a la conferencia de **Sony** con las primeras imágenes de la versión portátil de su prodigioso juego de plataformas. Lo mejor es que la cosa no se quedó sólo en un simple vídeo. ***LittleBigPlanet Portable*** estuvo presente en la feria **E3** en forma de un pequeño nivel de demostración en el que ya se podía comprobar que las físicas están igual de conseguidas que en su hermana mayor para **PS3** aunque los gráficos sean algo más sencillos. Eso sí, habrá que esperar un poco para ver cómo funciona el editor de niveles y las posibilidades para compartir nuestras creaciones.



A la venta en OTOÑO 2009 PS3

Uncharted 2: A.T.

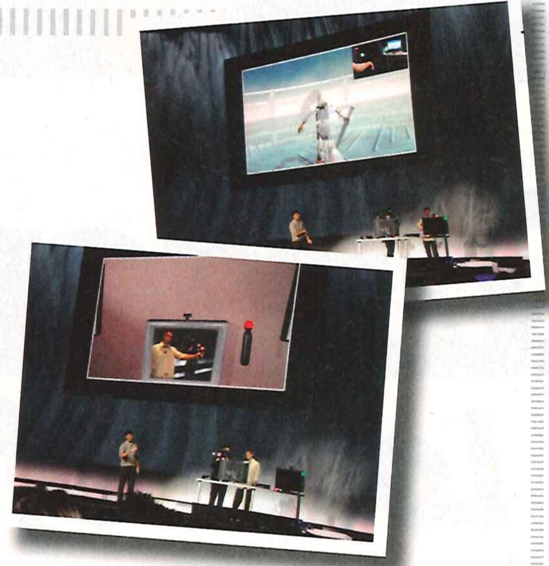
Otro bombazo de la conferencia **Sony**: la nueva *demo* en tiempo real de ***Uncharted 2***, con Drake y Chloe huyendo de un helicóptero en un pueblo tibetano.



PS3

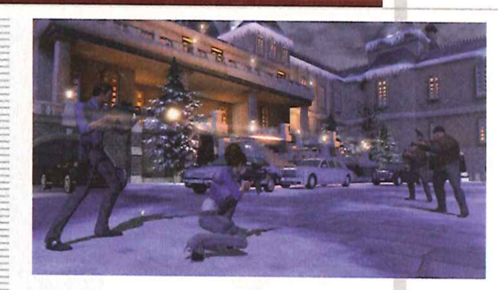
White Knight Chr.

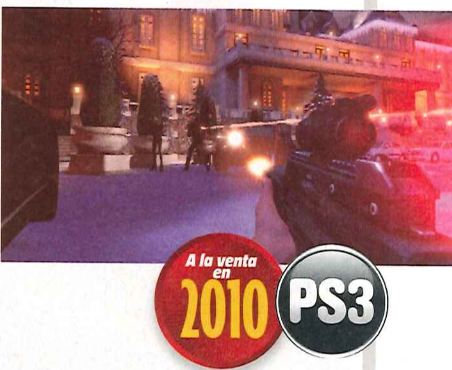
El nuevo *RPG* de **Level-5** tuvo una aparición estelar en la conferencia **Sony**, aunque seguimos sin saber su fecha de aparición en el mercado occidental.



Motion Sensor Controller

Entre lo más comentado de la conferencia de **Sony** estaba sin duda este proyecto, en pleno desarrollo, que nos permitirá interactuar con la pantalla en combinación con la cámara *PS Eye*. Los dos mandos, que se asemejaban a un par de linternas se convertían en pantalla, y en tiempo real, en raquetas de tenis, una espada o el arma de fuego de un *FPS*. ¡Prometedor!



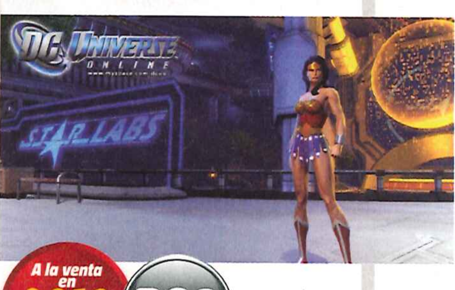


A la venta en 2010 PS3

The Agency

En su tercera aparición en un **E3**, ***The Agency*** sigue mejorando de aspecto y posibilidades de juego, aunque eso tiene un precio: no podremos disfrutarlo hasta principios del año que viene. Ya lo dicen las madres: lo bueno siempre se hace esperar.





A la venta en 2010 PS3

DC Universe Online

El *MMORPG* con el que siempre soñaron los amantes de los cómics. Crea tu héroe o tu supervillano y combate al lado de *Superman* o *El Joker*, en esta ambiciosa producción avalada por el legendario ilustrador Jim Lee y otros talentos de la **DC Comics**.








¿El Golem clásico de los Castlevania? ¿Veremos a Medusa? ¿Y a Frankie?



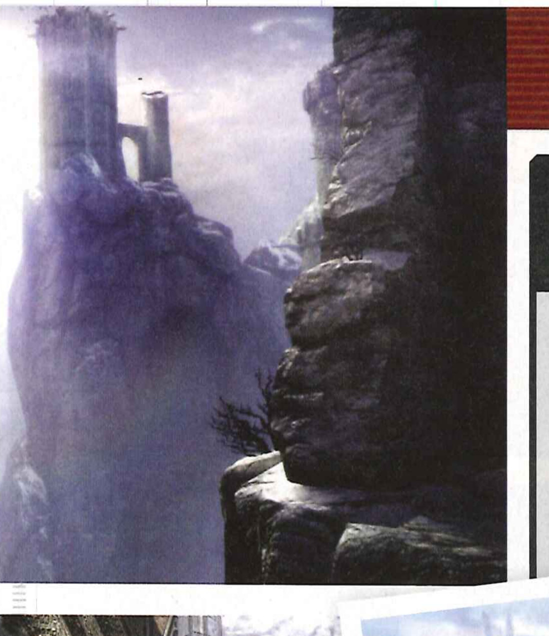


A la venta en 2010

Castlevania Lords Of Shadow

Kojima recupera la mítica franquicia... junto a los españoles Mercury Steam

Fue el gran terremoto de la conferencia de **Konami**... o casi. Desde que vimos el *teaser* en la feria de Leipzig, no nos cansamos de decir que el proyecto ***Lords Of Shadow*** que estaba desarrollando **Mercury Steam** llevaba el sello *Castlevania* sobre la frente. Aquel héroe melenudo armado con una cruz y un látigo era demasiado evidente. Nos emocionamos al ver a Hideo Kojima derrochar piropos hacia este equipo de programación madrileño, que trabaja codo con codo con **Kojima Productions** para recuperar una de las franquicias más queridas de **Konami**. Un espectacular tráiler, que levantó oleadas de aplausos entre los asistentes, nos invita a soñar con el mejor *Castlevania* 3D: hombres lobo, bosques sombríos, castillos en ruinas, colosos y sobre todo látigo, mucho látigo. Y sobre la pantalla, sobreimpresionado, un reparto de voces de auténtico lujo (Patrick Stewart, Robert Carlyle, Jason Isaacs...). El famoso proyecto *Mask* de Kojima (que llevaba semanas levantando expectación en la red) ya es una realidad. Y no lo vamos a negar, los españoles que cubríamos el **E3** desde ese momento, caminamos un poco más erguidos por el *Convention Center*.



UNOS BOCETOS MUY, MUY SOSPECHOSOS

Ya os lo dijimos al cubrir la pasada Games Convention de Leipzig... aquel Misterioso Lord Of Shadows de Mercury Steam tenía toda la pinta de ser un Castlevania enmascarado. El vídeo mostrado en aquella ocasión y los bocetos que veis abajo no dejaban lugar a duda.



Metal Gear Solid *Rising*



Raiden se independiza en un juego de pura acción

A la venta en 2010

Eso dejó entrever Hideo Kojima durante la presentación de este nuevo proyecto de **Kojima Productions**, catalogado de «Lightning Bolt Action» y para cuyo desarrollo *«se ha reclutado sangre nueva, porque queremos hacer un MGS para la nueva generación de jugadores»*, así lo afirmaron. De momento, sólo se ha hecho público un misterioso *teaser* y un *render* de Raiden, con el *look* de *MGS4*, aunque ligeramente evolucionado. En Colonia se sabrá más...



Mercury Steam promete dotar a Gabriel de una agilidad con la que jamás soñaron los Belmont de NES.



El héroe del juego se llama Gabriel y es parte de la Hermandad de la Luz, en constante lucha contra las fuerzas del Mal. ¿Se apellida Belmont? Aún es pronto para saberlo...





Como no hay dos sin tres, Kojima también presentó Metal Gear Arcade, una coin-op con gafas en 3D, con una mecánica inspirada en el On-line de MGS3.




¿Cuatro Big Bosses en pantalla? ¿Serán clones? ¿Un guiño hacia un posible modo cooperativo para cuatro jugadores?











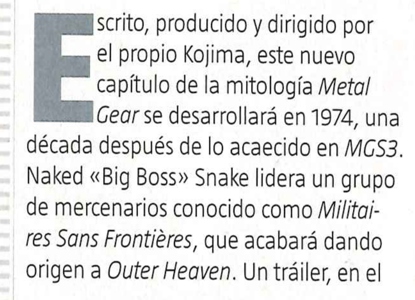
Metal Gear Solid
Peace Walker

PSP

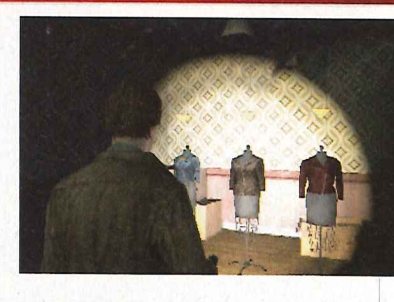
A la venta en 2010



Al fin, un MGS puro para la portátil de Sony. Prepárate para saber el origen de Outer Heaven.



Escrito, producido y dirigido por el propio Kojima, este nuevo capítulo de la mitología *Metal Gear* se desarrollará en 1974, una década después de lo acaecido en *MGS3*. Naked «Big Boss» Snake lidera un grupo de mercenarios conocido como *Militaires Sans Frontières*, que acabará dando origen a *Outer Heaven*. Un tráiler, en el que no faltaron los toque cómicos de la casa, nos presentó un modelo volador de *Metal Gear* y hasta cuatro *Big Bosses* infiltrándose codo con codo. ¿Clones? ¿Un guiño hacia un modo cooperativo para cuatro usuarios? Como siempre, Kojima nos dejó con la miel en los labios y levantó carcajadas al mostrar a dos personajes «infiltrándose» bajo la misma caja.





A la venta en OTOÑO 2009 PSP PS2

Silent Hill
Shattered Memories

El subtítulo no es casual, ya que se trata de un *remake* del inolvidable *Silent Hill* de **PSone**. Acompañados de una nueva partitura de Akira Yamaoka, nos volveremos a sumergir en la niebla para encontrar a Cheryl, aunque ahora contaremos con nuevos *gadgets*, como un móvil.





A la venta en OTOÑO 2009 PS3

Saw

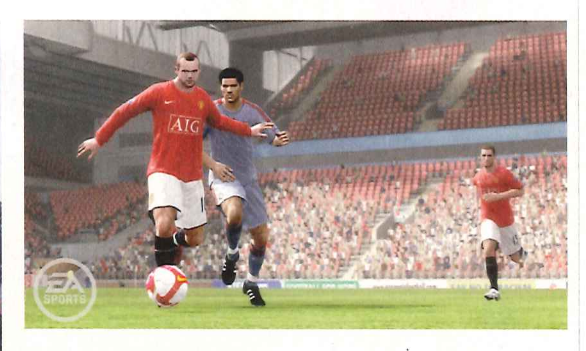
La lucrativa saga de terror da el salto a los videojuegos. En la conferencia de **Konami** contó con un padrino de lujo: Tobin Bell, el genuino Jigsaw. *Puzzles* y trampas truculentas nos esperan en esta aventura en la que controlaremos a tres personajes.





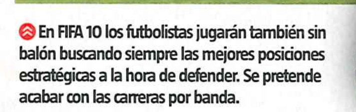



El excelente motor físico y los forcejeos realistas volverán a ser la seña de identidad de FIFA 10.









En FIFA 10 los futbolistas jugarán también sin balón buscando siempre las mejores posiciones estratégicas a la hora de defender. Se pretende acabar con las carreras por banda.

FIFA 10 PS3 PS2 PSP

Olvida las revoluciones o los cambios significativos. FIFA 10 sólo quiere apuntalar las bases que le han hecho grande.



Este año **EA** tiene un gran camino ya recorrido para convertirse en el líder futbolístico del año en nuestras consolas, ya que lo que en realidad está preparando es una revisión y puesta a punto de *FIFA 09*. Para ello lleva varios meses puliendo los aspectos en que más han insistido los usuarios. David Rutter, productor de ***FIFA 10***, ya nos mostró las mejoras de su creación en el impresionante *Emirates Stadium* de Londres, pero por supuesto, en este **E3** repitió y nos dejó echar unos partidillos con una versión más avanzada para que pudiéramos verlas por nosotros mismos.

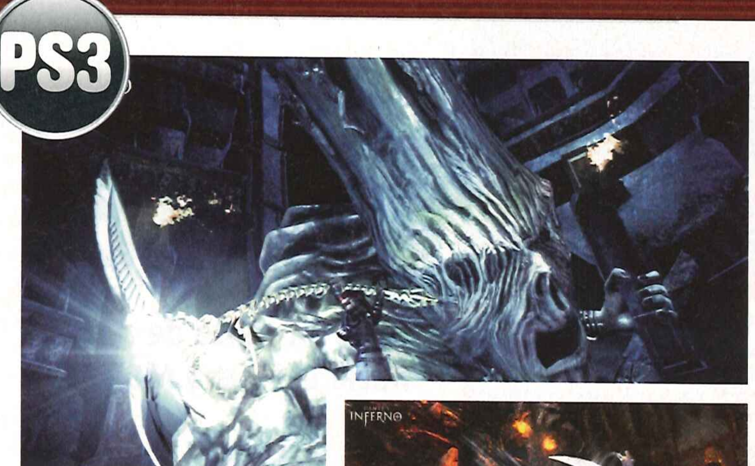
La mejora más significativa es el nuevo sistema de regates en 360 grados. Ahora, gracias al aumento en la tasa de animaciones, podrás girar y driblar en la dirección que desees de un modo simple y natural que te permitirá una mayor libertad y facilidad a la hora de regatear a un defensa. Otros aspectos que se han mejorado son la física del balón, que reducirá ostensiblemente el número de disparos al poste en cada partido, y los porteros, los cuales están sufriendo un fuerte lavado de cara para acabar con ciertos comportamientos extraños experimentados en la edición del pasado año. También tendremos nuevas rutinas defensivas y muchas opciones, aún por desvelar, en el Modo Manager.

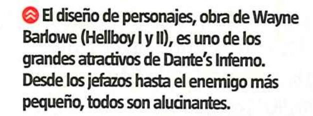
Dante's Inferno

PS3

Un viaje inolvidable a lo profundo del infierno

Las pantallas que acompañan a estas líneas no hacen justicia a uno de los mayores festines gráficos que ha deparado este **E3**. El periplo infernal de Dante es un grotesco desfile de criaturas demenciales que nos sobrecogió por la suavidad de sus gráficos a 60 *fps* y la desbordante imaginación que **Visceral Games** (*Dead Space*) ha desplegado para recrear la primera parte de la Divina Comedia. En la *demo* de **PS3** (que aún no podemos borrarnos de la cabeza) visitamos el Limbo y nos enfrentamos a colosos que reducían a Dante al tamaño de un píxel. !Qué música, qué gráficos, qué diseño de enemigos! ¡Qué juegazo!





El diseño de personajes, obra de Wayne Barlowe (Hellboy I y II), es uno de los grandes atractivos de Dante's Inferno. Desde los jefazos hasta el enemigo más pequeño, todos son alucinantes.





INFIERNO PORTÁTIL

EA sorprendió desvelando en el E3 las primeras pantallas del Dante's Inferno para PSP. Está claro que se encuentra en el primer nivel de desarrollo, pero si Visceral Games está detrás, la cosa promete.







Harmonix ha recreado con enorme cariño la evolución musical, y estética, de The Beatles desde sus inicios hasta su separación.

Ojo, mitómano
Prepara al cartera, porque las réplicas de los instrumentos de The Beatles te dejarán sin aire.

PS3

The Beatles: RockBand

¿Te ves capaz de emular al grupo más grande de la historia?

Había auténticas bofetadas entre los periodistas para poder probar los instrumentos de The Beatles y tocar clasicazos como Back In The USSR.

Los colosos de **Harmonix** te dan las herramientas para ello: el bajo Hoffner de *McCartney*, las guitarras Rickenbacker y Grestch de *Lennon* y *Harrison*, y una batería inspirada en la utilizada por *Ringo Starr*. 45 temazos de *The Beatles* (desde *I Want To Hold Your Hand* hasta *Get Back*), un modo Historia que te llevará desde *The Cavern* hasta el tejado de *Apple Records* y la posibilidad de cantar a tres voces con otros tantos micros. Tras una lección maestra de cómo funciona ***The Beatles: RockBand***, a cargo de **Harmonix**, tuvimos ocasión de probar el juego y sentirnos parte de los Cuatro de Liverpool por unos minutos. Y agarraos, porque el nueve de Septiembre llegará el *Abbey Road* enterito para descargar.





Reportaje E3

Brütal Legend

Todo un canto de amor hacia el Heavy Metal

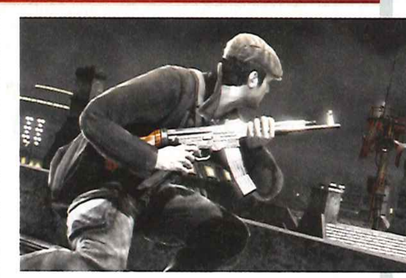
Tim Schafer, el titán que perpetró joyas del calibre de Full Throttle o Grim Fandango, presentó el juego en la conferencia de EA, y nos desveló el último gran fichaje de Brütal Legend: el pope del Metal, el único, el gran Ozzy.





A la venta en OTOÑO 2009 PS3

Tim Schafer las ha pasado canutas, pero se podía ver la satisfacción en su rostro al presentar en la conferencia de **EA** a su pequeño, ***Brütal Legend***, una maravillosa gamberrada a mayor gloria de la música *Heavy* y su mitología. Jack Black es la voz de Eddie, el héroe, pero no es la única garganta de lujo en este juego: Lemmy, Rob Halford y hasta el mismísimo Ozzy Osbourne colaboran en este juego de acción que rinde tributo al *Metal* en cada píxel. Tras sortear una multitud de melenudos *fans*, pudimos echarle el guante al juego y quedamos encantados. Es humor, es música, es acción... Es la caña.





A la venta en OTOÑO 2009 PS3

The Saboteur

Aparte de la incorporación del pronombre «The» en el título, nada más ha cambiado en esta trepidante producción de **Pandemic** que alterna el color con el B/N mientras saboteamos a los nazis y levantamos la moral de los parisinos... y parisinas.







Need For Speed SHIFT

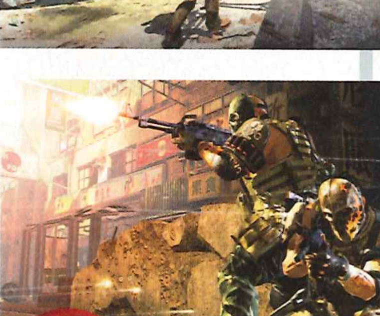
Adiós a los tuneros macarras, hola de nuevo a los circuitos

Nadie puede negarle a la franquicia *NFS* su capacidad para reinventarse, año tras año. Este otoño regresará, pero para adoptar un perfil muy diferente al universo de las carreras ilegales y el *tuning* macarril. Nos llevará a vivir de la manera más realista la sensación de pilotar unos 70 bólidos licenciados, a través de 15 circuitos reales y otros ficticios, mientras sentimos en nuestras manos la fuerza de la gravedad en cada curva, el impacto en cada colisión y el vértigo de conducir desde el interior de la cabina del piloto. Diseñado al alimón entre **Slightly Mad Studios** y **Black Box**, ***NFS SHIFT*** ofrecerá sensaciones fuertes a todos aquellos que no podemos permitirnos ni un *Panda*.



A la venta en OTOÑO 2009 PS3







A la venta en INVIERNO 2009 PS3

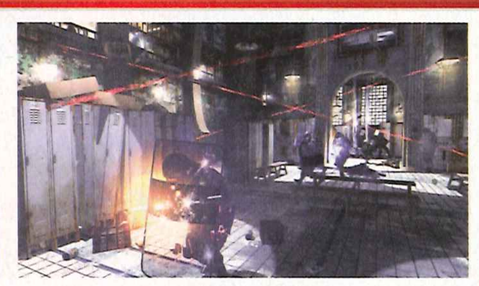
Army Of Two: The 40th Day

Shangai convertido en el nuevo campo de batalla de Rios y Salem, y en el que **EA** Montreal volverá a dar una lección maestra de cómo diseñar un *shooter* cooperativo. Haz emboscadas, libera civiles y levántate una pasta como mercenario. ¡Hurra!


"La música
está al volumen adecuado cuando
los vecinos golpean la pared"
Nico 15 años - Barcelona
Redacta las normas de tu mundo en calippo.com y gana premios HABBO
Calippo Lime
Calippo.com
El mundo donde mandas tú.





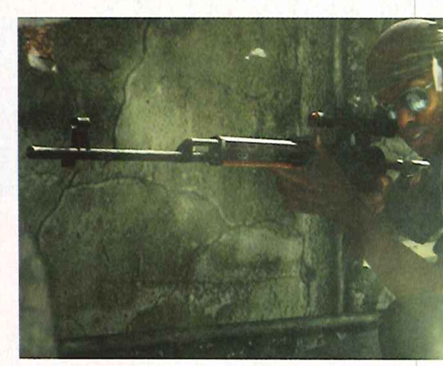






El nivel Cliffhanger, que estará entre los primeros del juego, arranca con una escalada en una pared de hielo. Usarás los gatillos para manejar los piolets.







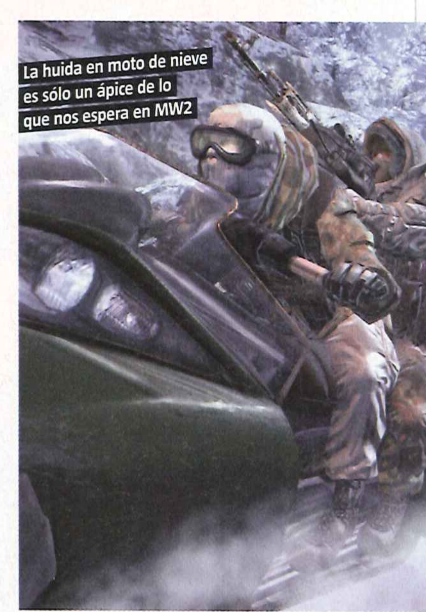
Modern Warfare 2

PS3

Puede que haya perdido la coletilla de Call Of Duty, pero el nuevo shooter de Infinity Ward es un COD de pura cepa. Y de los mejores.



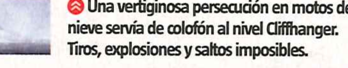
Aprovechamos la estancia en L.A. para visitar **Infinity Ward** y averiguar, de manos de sus creadores, cómo será la secuela del extraordinario *COD: Modern Warfare*. Rodeados de extremas medidas de seguridad (nada de fotos, nada de irse de la lengua...) nos sentamos en una sala de proyección para ver un nivel, bautizado como *Cliffhanger,* que arrancaba a lo grande: escalando una montaña helada. Luego sobrevino la infiltración en un cuartel enemigo bajo una ventisca, tiroteos (¡qué explosiones, mi madre!) y la guinda: una persecución en moto de nieve. El sonido, envolvente y brutal, nos metió de lleno en el combate, aunque no tuvimos demasiado tiempo para digerirlo: nos esperaba un nuevo nivel, Favela. Rio de Janeiro, un tiroteo en mitad del gentío. Detalle extremo en viandantes y coches. Acto seguido, una *demo* gráfica para mostrar la enorme extensión del escenario y el mimo con el que se han recreado las favelas y las múltiples rutas que se pueden seguir. Tras otro paseo virtual, en las cuevas de Afganistán, le tocó el turno al diseño de personajes, de un realismo acongojante. Luego, una muestra del elevado grado de destrucción de los escenarios y los elementos que lo componen mediante una sala virtual que usan los grafistas, llamada *Toy Test*. Y por último, un aperitivo del modo Special Ops, en cooperativo a pantalla partida. Los gráficos, de otro mundo. El juego, brutal. ¿El On-line? Habrá que esperar.



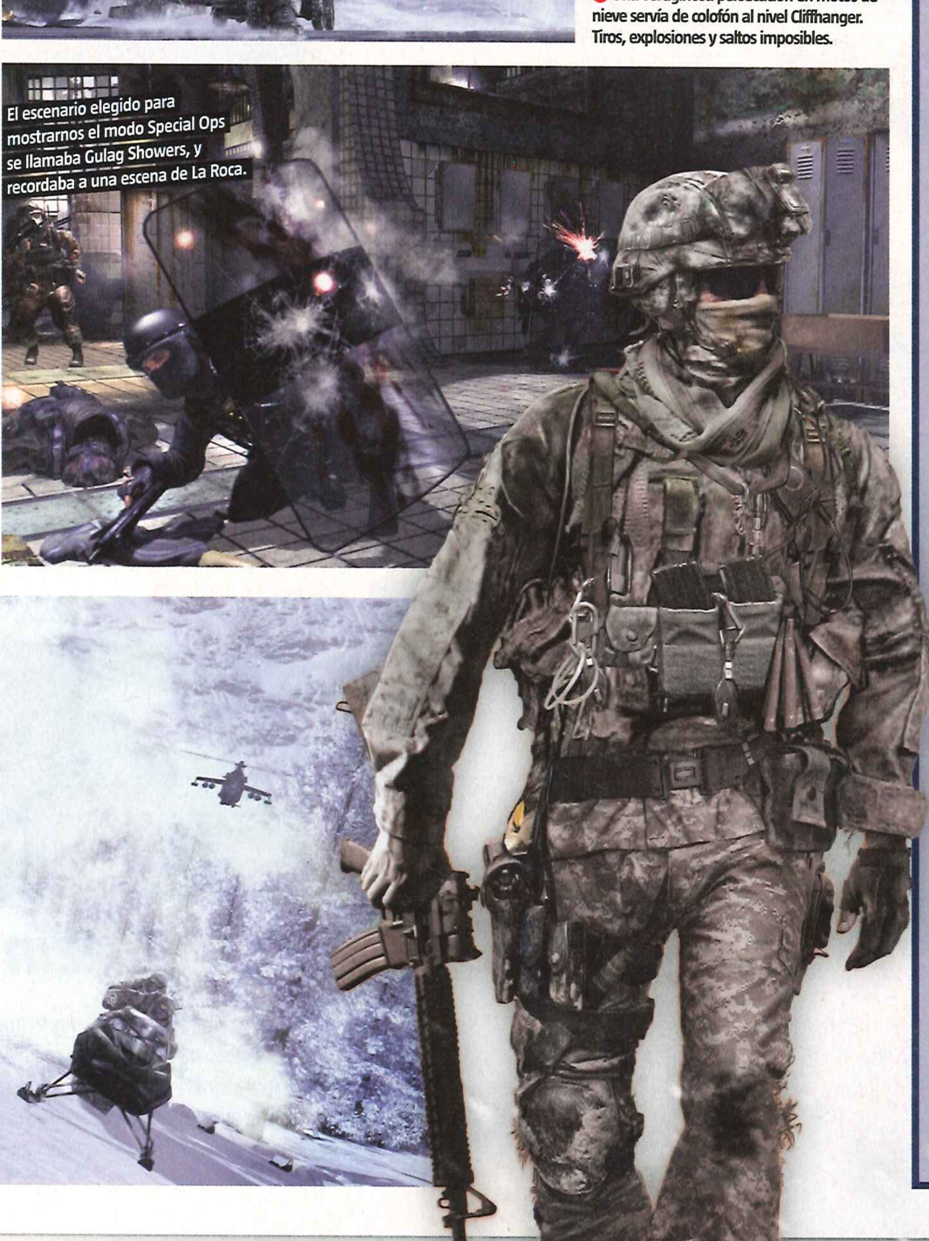
La huida en moto de nieve es sólo un ápice de lo que nos espera en MW2

Aunque nos mostraron muy poco del desarrollo del nivel Favela, nos ofrecieron un tour virtual por el escenario, que recrea con fidelidad fotográfica los chamizos de Rio de Janeiro. Ajeno a todo el fregado de tiros, el Cristo del Corcovado nos observa impertérrito. Los enemigos tendrán una IA muy evolucionada que les hará tomar rutas diferentes por los callejones y los tejados en cada partida.





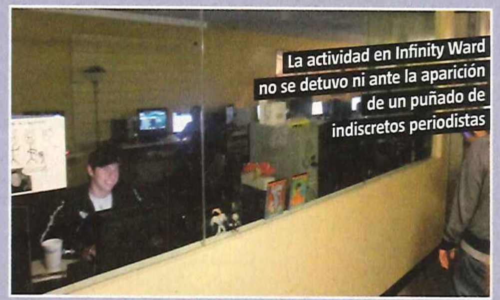
Una vertiginosa persecución en motos de nieve servía de colofón al nivel Cliffhanger. Tiros, explosiones y saltos imposibles.



El escenario elegido para mostrarnos el modo Special Ops se llamaba Gulag Showers, y recordaba a una escena de La Roca.

VISITAMOS INFINITY WARD

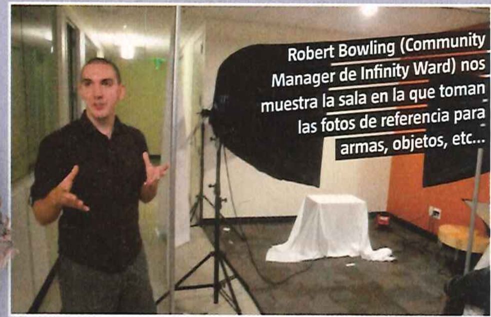
No todos los días se visita el estudio responsable del mejor shooter de los últimos años. A pesar de las restrictivas medidas de seguridad -por aquello de no desvelar más de la cuenta-, lo pasamos en grande viendo las instalaciones y hablando con los creadores de Modern Warfare 2. «Emotional Experience» y «Gran argumento, gran jugabilidad» eran los mantras que nos repetían una y otra vez. En palabras de la gente de Infinity Ward, su objetivo es «buscar una experiencia lo más cinematográfica posible y transmitir al jugador todo tipo de sensaciones». Vive Dios que lo lograron con el primer MW y tras ver esta versión pre-alpha, está claro que van a repetirlo.



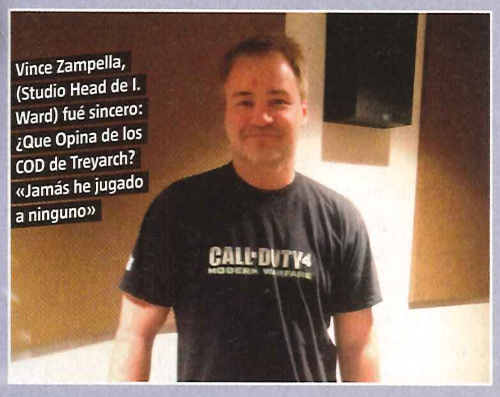
La actividad en Infinity Ward no se detuvo ni ante la aparición de un puñado de indiscretos periodistas



Mike Mantarro (Dtor. de PR de Activision) nos avisa que nos dará una colleja si desvelamos más de la cuenta sobre el juego



Robert Bowling (Community Manager de Infinity Ward) nos muestra la sala en la que toman las fotos de referencia para armas, objetos, etc...



Vince Zampella, (Studio Head de I. Ward) fué sincero: ¿Que Opina de los COD de Treyarch? «Jamás he jugado a ninguno»






Guerra de bandas On-line y temazos de Bob Dylan, Iron Maiden, White Stripes, Rolling Stones...

Guitar Hero 5

¿Preparado para conectar 4 baterías?



Cuatro guitarras a la vez y posibilidad de entrar o abandonar a tus compañeros en plena canción. 85 nuevos temas y 8 nuevos modos competitivos. ¡Temblad, vecinos!.

A la venta en VERANO 2009 PS3 PS2

Este año no nos dejaron tocar los instrumentos, pero aun así salimos encantados de nuestra cita con **Neversoft**. ¿El motivo? Ver lo que están logrando con ***Guitar Hero 5***. Lo más llamativo es, sin duda, la posibilidad de acoplarse sobre la marcha a una canción -en el modo Party Play- con el instrumento que te dé la gana. Nos lo demostraron con cuatro guitarras, pero las combinaciones son ilimitadas: tres micros y una batería, dos bajos y dos guitarras... Cuatro baterías. La locura. Ya no se elimina a todo el grupo cuando un componente falla y se han añadido 8 nuevos modos competitivos.



A la venta en OTOÑO 2009 PS3

DJ Hero

¡Despierta al Chimo Bayo que hay en ti!



La gente de Red Octane nos ofreció una lección maestra de cómo controlar el flamante mando inalámbrico de DJ Hero. Dile a tu padre que agarre la guitarra y os marcaréis un duelo intergeneracional.

Nos temíamos un calco de *Beatmania*, pero salimos más que satisfechos de la *demo* de ***DJ Hero***, la nueva franquicia ideada por **Red Octane**. Gracias al nuevo periférico inalámbrico podrás sentirte el rey de los *DJ* mientras combinas distintas pistas, ejecutas correctamente los comandos de la pantalla (botones de colores, efectos, salto de una pista a otra con el *crossfader*) y te desmarcas con un *scratching* que te permita repetir el último segmento de la canción y multiplicar tus puntos. Cuenta con 80 temas, incluyendo 10 para montar duelos contra la guitarra de *GH*.





A la venta en OTOÑO 2009 PS3

Tony Hawk Ride

El nuevo simulador de *skate* de **Activision** no dejó indiferente a nadie, ya que abandona el *pad* para abrazar un nuevo periférico, una tabla con sensores que te hará creerte el rey del «grindeo». Eso sí, de precio aún no se sabe nada. Pero bonito, es.



A la venta en VERANO 2009 PS3 PS2 PSP

Marvel Ultimate Alliance 2

Tus 24 héroes y villanos favoritos de la **Marvel**, en un *Action RPG* con cooperativo para cuatro jugadores (On-line y Off-line) y una trama inspirada en la saga *Civil War*. Aquí ya se rifan bofetadas para probarlo.



A la venta en VERANO 2009 PS3

Wolfenstein

El clásico de **Id Software** regresará este verano para subir aun más las temperaturas con otra ración de nazis malvados, conjuras sobrenaturales y pura y rabiosa mecánica *FPS*.

¿ASÍ QUE QUIERES SER UN LUCHADOR?



UFCUNDISPUTED.COM

22.05.09

Resérvalo en


PLAYSTATION 3

XBOX 360



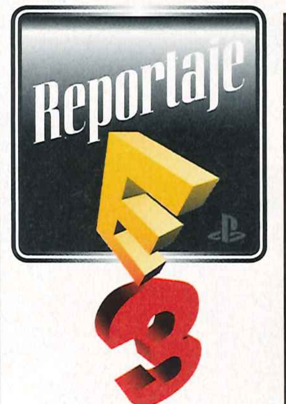








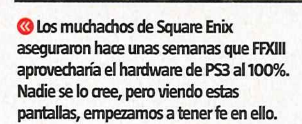




Desgraciadamente, la versión occidental del BD de Advent Children no ofrecerá la demo de FFXIII que tenía la japonesa.





Los muchachos de Square Enix aseguraron hace unas semanas que FFXIII aprovecharía el hardware de PS3 al 100%. Nadie se lo cree, pero viendo estas pantallas, empezamos a tener fe en ello.



Lightning y Sazh Katzroy forman una pareja bastante particular. Eso sí, nos tronchamos cada vez que sale el pollo de Chocobo entre el pelazo afro de Sazh.







Final Fantasy XIII



Una demo bastante corta, pero intensa, del RPG mas deseado



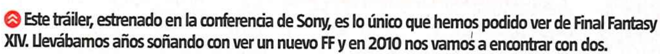
Aunque el *stand* de **Square Enix** estaba coronado por una gigantesca pantalla del tamaño de un frontón, en el que se martilleaba con imágenes de ***FFXIII*** a un volumen brutal (y con un señor que indicaba que estaba prohibido tomar fotos), ver una demostración real del juego no estaba al alcance de todos. Para ello hubo que concertar una cita previa antes de viajar a Los Ángeles, aunque esto nos permitió charlar durante unos minutos con Motomu Toriyama (Dtor. del juego) y Yoshinori Kitase (Productor), y lo que es mejor, ver de cerca una nueva *demo*, aunque más breve de lo que nos gustaría. Protagonizada por *Lighting* (bien escoltada por el rubicundo *Snow* y la pizpireta *Vanille*), la *demo* del **E3** no nos desveló demasiado, en lo referente a la mecánica de juego, que no hayamos visto ya en el *BD demo* incluido junto al *Blu-ray* de *Advent Children*. O eso creíamos nosotros, hasta que vimos ejecutar una invocación, concretamente la de *Shiva*. Todo un acontecimiento y una magnífica oportunidad de descubrir en qué consiste el modo *Gelstat*, en el que podremos interactuar con el poder de la invocación, en este caso *Shiva* (¡que en realidad son dos hermanas gemelas que se unen para formar una moto!), con uno de los personajes del grupo. Nos quedamos alucinados al ver montar a *Snow* sobre la peculiar moto y realizar diversas macarradas mediante un *QTE* bastante sencillito. Y eso fue todo. Hasta que el juego llegue a Europa en abril de 2010 nos espera un largo peregrinaje de *demos* y vídeos. Ya contábamos con ello.











Este tráiler, estrenado en la conferencia de Sony, es lo único que hemos podido ver de Final Fantasy XIV. Llevábamos años soñando con ver un nuevo FF y en 2010 nos vamos a encontrar con dos.



Final Fantasy XIV On-Line





Sin lugar a dudas, la mayor sorpresa que nos deparó la conferencia de Sony previa al E3

Habría merecido la pena sacar fotos de las caras de los asistentes a la conferencia en el momento en el que se desveló la aparición de un nuevo *Final Fantasy*, en este caso el número 14 y destinado ser jugado a través de la Red. Aunque se llevaba años rumoreando con la aparición de un nuevo *MMORPG* de *Final Fantasy* pocos esperaban semejante sorpresa. De momento, sólo se ha desvelado un tráiler (del que os ofrecemos unas cuantas imágenes) y la confirmación de que Nobuo Uematsu se encargará de la banda sonora. Dado que el mercado On-line en España está mucho más maduro que en los tiempos de *FFXI*, confiamos en que esta entrega sea todo un éxito.



Nier

Yosuke Saito (productor de franquicias como *Star Ocean* y *Valkyrie Profile*), nos presentó la nueva creación de **Cavia**. Un juego de acción «pensado para cautivar a un mercado global, mas allá de los habituales seguidores de **Square Enix**», en palabras de Saito. Aunque estaba en una fase muy temprana de desarrollo, promete.





Dissidia: Final Fantasy

Después de arrasar en ventas en Japón este particular juego de lucha protagonizado por héroes y villanos del universo *FF* hizo su aparición en el **E3** de la mano de su productor, Yoshinori Kitase. Lo mejor, volver a ver a *Kefka* (*FFVI*) en acción.



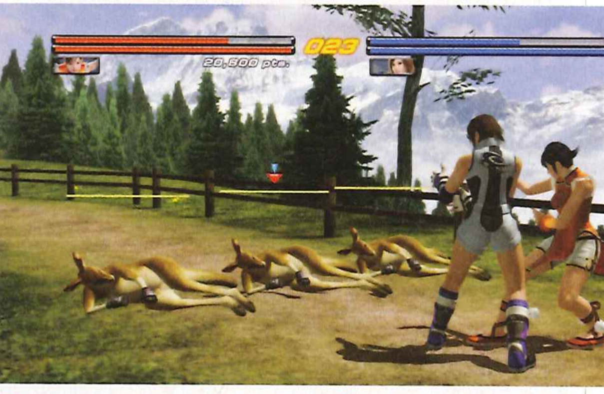


Son Goku, Piccolo y Vegeta... tres iconos que atraían al stand de Namco Bandai a cualquiera que pasara por los pasillos del E3. El premio: probar DB Raging Blast.



Remolinos de fans de la lucha rodeaban constantemente los muebles con las demos de Tekken 6 para PS3... por no hablar de las recreativas que instaló Namco.





El control del protagonista en esta modalidad será algo diferente al modo convencional para adaptarlo a la evolución hacia entornos más abiertos.

Los luchadores se enfrentarán a todo tipo de peligros en esta peculiar aventura, como este grupo de canguros luchadores con muy malas pulgas.









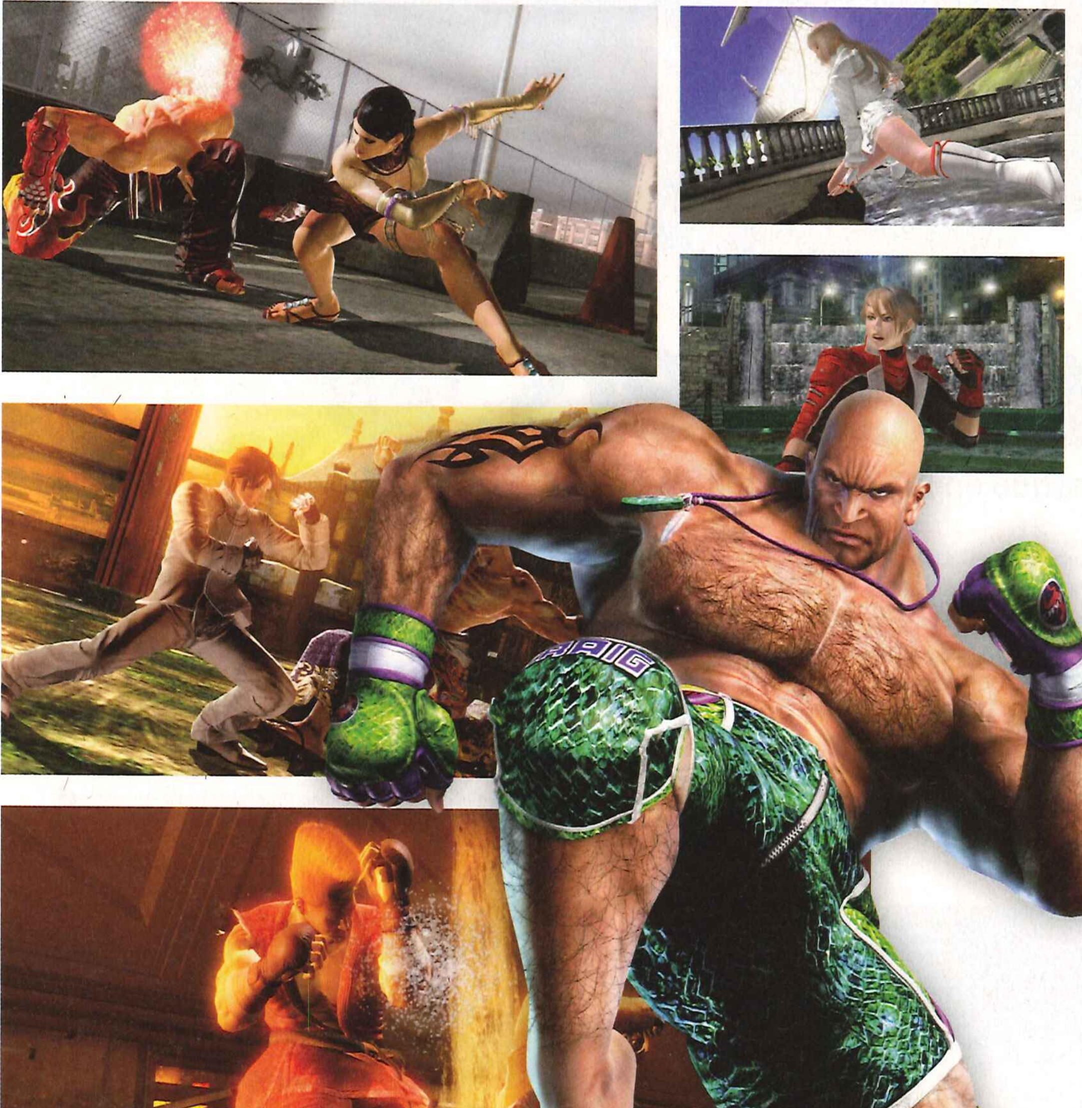
Tekken 6

PSP PS3

Nuevos modos de juego para el clásico de la lucha

La versión doméstica, tanto para la consola de sobremesa como para la portátil, está cada vez más próxima a su lanzamiento, que tendrá lugar este otoño. Durante la feria la novedad presentada fue un modo de juego llamado *Scenario Campaign*, que supondrá una forma totalmente revolucionaria de enfrentarse a esta experiencia. Y es que para todos los que añoran los *beat 'em up* de antaño, como *Final Fight* y similares, supondrá toda una gozada, pues su desarrollo será muy parecido, sólo que en tres dimensiones, claro está. Se podrá elegir a cualquiera de los cuarenta luchadores que incluirá la versión final y existirá una opción para dos jugadores en modo cooperativo, ya sea en las misma consola o a través de Internet. Con los mismos golpes, llaves y movimientos especiales que podrán verse en el modo de juego principal, habrá que ir acabando con decenas de enemigos de todo tipo, desde gigantescos robots a canguros, pasando por esbirros de diversa calaña. Además de puños y piernas, el jugador podrá hacer uso de las armas que encuentre por el escenario (cuchillos, espadas, pistolas). Los escenarios prometen ser de lo más variado y la duración de esta aventura también será más larga que lo visto en anteriores capítulos con experiencias similares.







Dragon Ball Raging Blast

PS3

A la venta en OTOÑO 2009

La continuación del exitoso *Dragon Ball Burst Limit* llegará con un mayor número de luchadores, entornos y opciones de juego, pero con la misma jugabilidad de anteriores entregas.

Naruto Shipudden
Legends Akatsuki Rising

PSP

A la venta en OTOÑO 2009

El ninja más famoso e incombustible regresa a la portátil con la primera de sus aventuras basadas en la segunda temporada de su saga televisiva. Exploración y mucha acción.



Katamari Forever

PS3

A la venta en OTOÑO 2009

El debut del príncipe del cosmos en **PlayStation 3** verá cómo se revoluciona su sistema de juego, pues ahora habrá que hacer muchas más cosas aparte de rodar y rodar...



Dead To Rights Retribution

PS3

A la venta en OTOÑO 2009

Una actualización de la saga que vio la luz en **PS2**, con combates mucho más explícitos y mayor número de posibilidades de ataque también para el compañero canino.







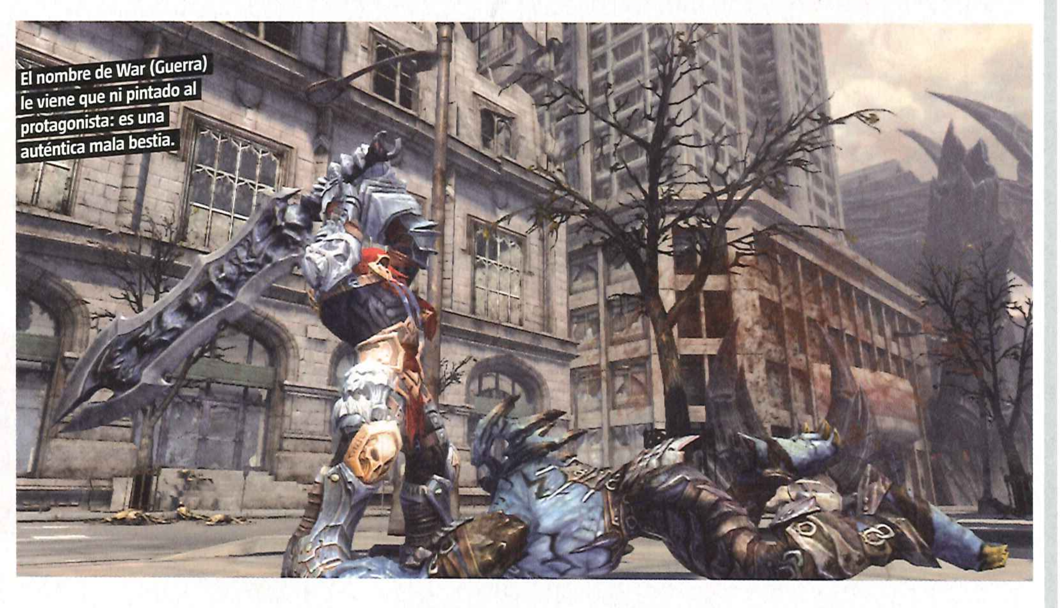
El cénit de la demo de Darksiders que se mostró en el E3: el duelo entre un colosal demonio y War (héroe del juego y uno de los cuatro célebres Jinetes del Apocalipsis que mencionaba la Biblia). Aunque no nos confirmaron nada en THQ, sospechamos que los otros tres Jinetes tendrán un papel determinante en el desarrollo del juego.







Ángeles y demonios campan a sus anchas por una Tierra desolada tras el Apocalipsis bíblico.



El nombre de War (Guerra) le viene que ni pintado al protagonista: es una auténtica mala bestia.



Darksiders



Toma partido en la lucha definitiva entre el Cielo y el Infierno

Tras una larga gestación (llegamos a ver una *demo* del juego en el **E3** de 2007), al fin podremos ver a los Jinetes del Apocalipsis surcar nuestras **PS3** el próximo 1 de enero. Durante todo este tiempo **THQ** ha ido puliendo más y más el entorno gráfico de esta aventura de acción hasta lograr uno de los juegos más atractivos de cuantos vimos en la feria. Los diseños de Joe Madureira -dibujante de la **Marvel** y alma del proyecto- son apabullantes, desde el protagonista -War, uno de los Cuatro Jinetes- hasta las colosales criaturas contra las que se enfrenta. Nos impresionó bastante el combate contra un dragón/demonio al que War dio matarile de una forma tan expeditiva como violenta. Según nos comentaron sus responsables, ***Darksiders*** no consistirá sólo en combatir en una tierra desolada por el Apocalipsis bíblico: ofrecerá bastantes elementos de exploración en distintos mundos abiertos, así como la posibilidad de usar todo tipo de armamento. Desde armas de fuego a espadones y mazas, ya sea a pie o a lomos de Ruin, el caballo de War.





Ni países lejanos ni otros planetas. Como en Amanecer Rojo, la guerra llega hasta el patio trasero de cada casa.

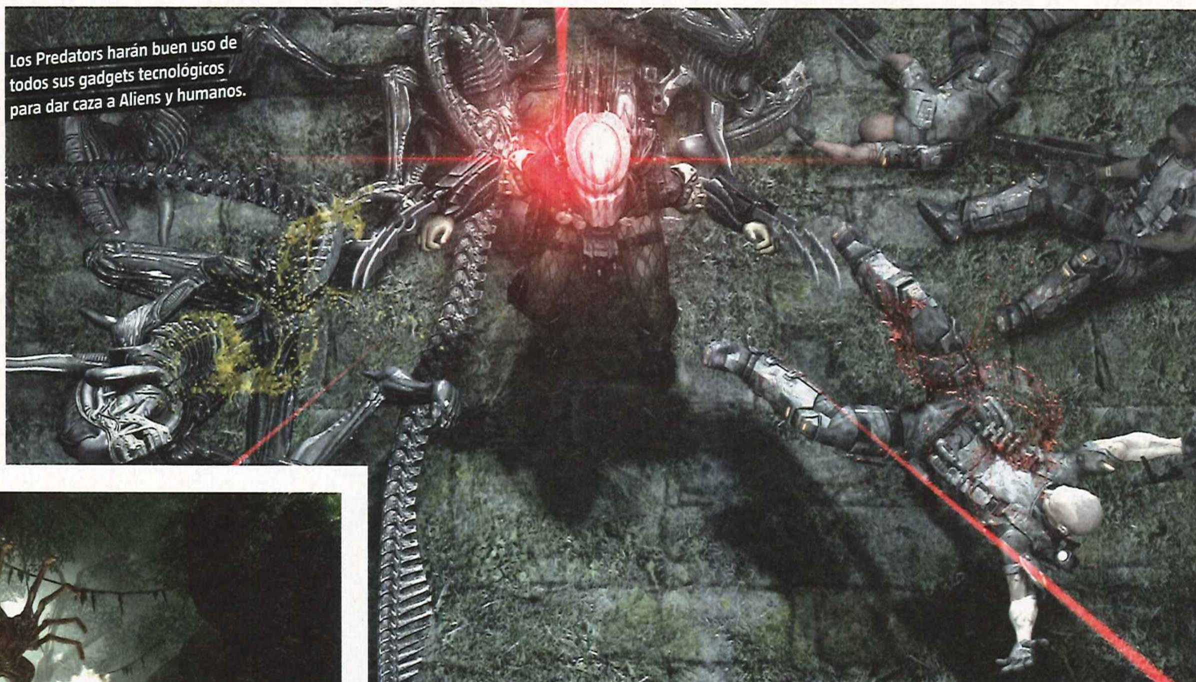
Homefront

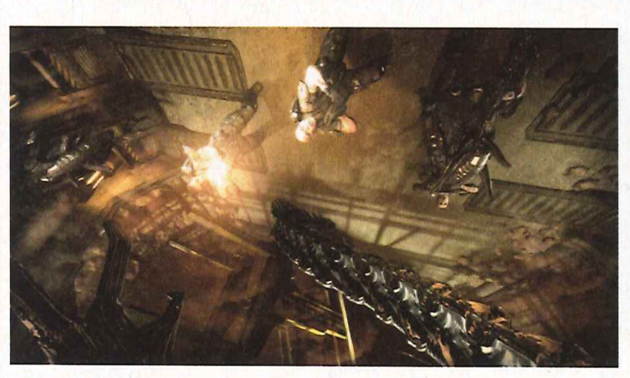
PS3

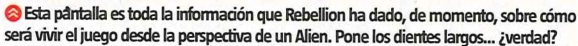


No nos ha sorprendido descubrir la mano de John Millius tras el guión de este *FPS* de **Kaos Studios**. Hay mucho de *Amanecer Rojo* en esta historia sobre una América arruinada e invadida por Corea del Norte. Los suburbios y las granjas de EE.UU. se convierten en campos de batalla entre el ejército invasor y los yanquis insurgentes. Nos prometen encarnar a unos y otros en modo On-line.









Esta pantalla es toda la información que Rebellion ha dado, de momento, sobre cómo será vivir el juego desde la perspectiva de un Alien. Pone los dientes largos... ¿verdad?

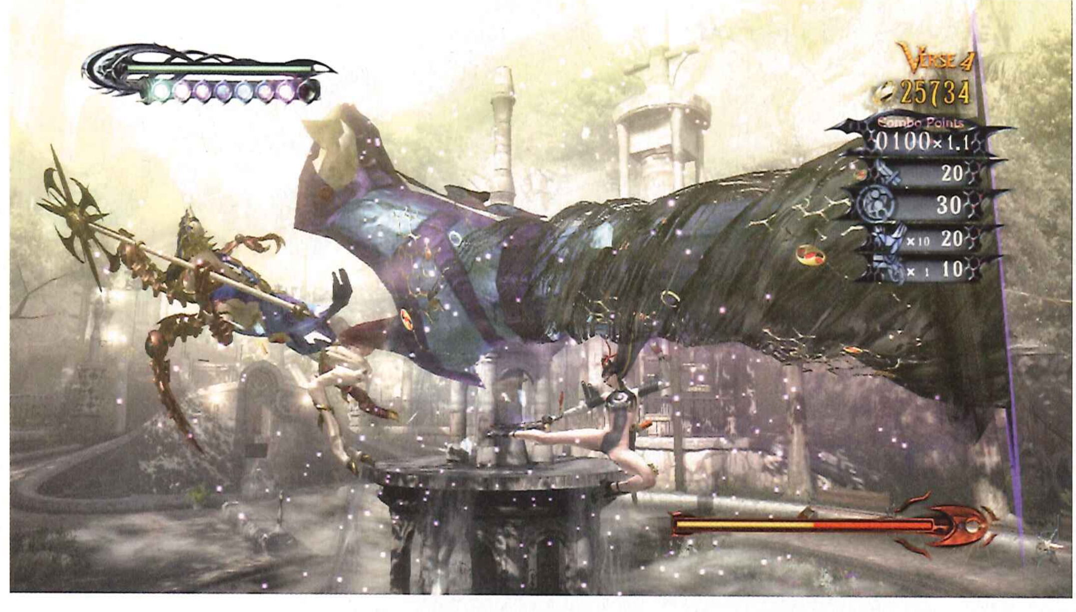


Aliens Vs. Predator PS3

El Universo es demasiado pequeño para que convivan tres razas



Qué mejores manos que las de **Rebellion** (padres de la franquicia, con aquel inolvidable título para Jaguar de 1994) para volver a dar vida al enfrentamiento entre marines coloniales, *Aliens* y *Predators*. A puerta cerrada, dentro del *stand* de **Sega**, vivimos una auténtica pesadilla (aunque deliciosa, no vamos a negarlo), gracias a una *demo* protagonizada por aterrorizados marines, a los que van dando caza implacablemente una horda de *Aliens*. Aunque los gráficos son magníficos, gracias a un sobrecogedor uso de las luces y las sombras, lo verdaderamente prodigioso de este juego es el audio: desde el sonido seco de las ametralladoras hasta el chillido de los *Aliens* al surgir de la nada, era imposible no acordarse de la película de James Cameron mientras los constantes pitidos del sensor de proximidad martilleaban nuestras meninges. Aunque la *demo* del **E3** sólo se centraba en el lado de los marines, nos confirmaron que el juego contará con tres modos Historia específicos para cada raza, con una trama que se desarrolla tres décadas después de los hechos narrados en *Alien 3*. También nos garantizaron que la experiencia de encarnar a un Depredador será inolvidable; será como participar en una cacería. Aunque respecto a la mecánica del bando *Alien* no soltaron prenda, al igual que de los modos que ofrecerá el juego On-line, la gente de **Rebellion** se encargó de recalcar que los enfrentamientos multijugador serán uno de los pilares de este *FPS*. En el espacio puede que no oigan tus gritos, pero tus vecinos si los oirán.







Bayonetta no sólo cuenta con pistolas, katana y el poderío de sus muslos... es capaz de usar las armas de los enemigos caídos: desde lanzas hasta trombones angelicales. Esto es actitud y lo demás son tonterías.







PS3

Bayonetta

Como ya pasó en Leipzig, la bruja de Platinum Games se convirtió en la reina del E3

La abultada experiencia de Hikeki *Devil May Cry* Kamiya y del resto de sus compañeros de **Platinum Games** (también ex-componentes de **Capcom**) no sólo queda demostrada por la magistral factura técnica de ***Bayonetta***, sino por lo bien que saben vender su título. En cada nueva cita van desvelando más y más elementos. Ahora nos presentan a la rival de *Bayonetta*, la también bruja Jeanne, y un nuevo poder que desconocíamos en la protagonista: es capaz de convertirse en pantera, lo que le permite esquivar a los mastodónticos jefazos a toda velocidad. Echad un vistazo a las pantallas de arriba y alucinad con este explosivo cóctel de acción, humor y erotismo socarrón. Nos chifla.





A la venta en OTOÑO 2009 — PS3

Alpha Protocol

Un *action RPG* «de tiempos modernos». Así han bautizado en **Obsidian Ent.** a esta trama de espías en la que podrás customizar a su protagonista hasta el infinito. Pinta muy bien.



A la venta en OTOÑO 2009 — PS3

Planet 51

La película arrasará en los cines el 27 de noviembre, pero antes disfrutaremos del juego, obra de los españoles **Pyro Studios**. Lo hemos probado y es fantástico. Ya lo descubriréis el próximo número en un reportaje especial.

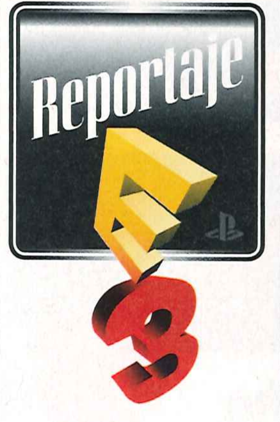




A la venta en 2010 — PS3

Sonic & Sega All Star Racing

El espíritu de *Sonic Drift* está muy presente en este *arcade* de conducción protagonizado por las mayores estrellas del universo **Sega**. ¿Estará Alex Kidd? Apostamos que sí.





Las fases de vuelo, ya sea con el jet-pack o con alguna de las naves del juego, estarán muy presentes.

Dark Void PS3

Acaba con esta nueva amenaza alienígena

Se trata sin duda de uno de los productos más originales de **Capcom**, al no pertenecer a ninguna de sus sagas clásicas, y sobre todo por sus posibilidades de juego, que quedaron patentes en la demostración realizada con la *demo* del **E3**. El protagonista, como ya sabrás, va equipado con un *jet-pack* con el que desplazarse a altas velocidades por el aire en busca de sus objetivos pero, además, también puede acceder a una posición en la que se queda suspendido en el aire y desde la cual podrá disparar su arma de fuego. Cuando esté en la tierra, tendrá a su disposición diversos movimientos cuerpo a cuerpo que emplear contra los alienígenas que ejercen de enemigos.

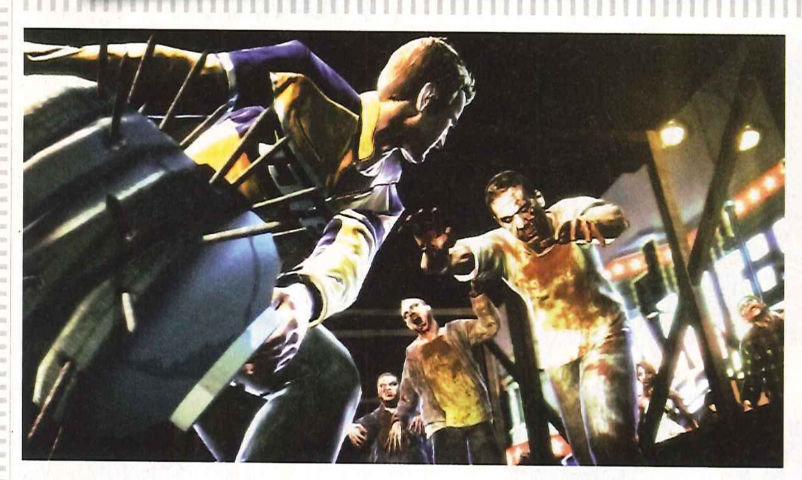


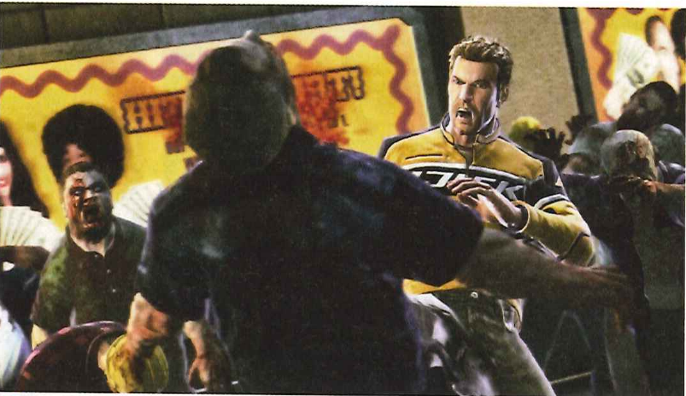


El juego ocupaba un espacio preferente en el stand de Capcom, e incluso contaba con su propio figurante para amenizar las visitas de la prensa a dicho stand.



A la venta en OTOÑO 2009





Los programadores han prometido que el número de enemigos en pantalla se multiplicará con respecto a lo que se pudo ver en la entrega original.



Dead Rising 2 PS3

Los zombies llegan al casino...

Chuck Greene, el protagonista de esta secuela)programada por los canadienses de **Blue Castle Games**), no se andará con chiquitas a la hora de despechar a los cientos de *zombies* que encontrará a lo largo y ancho del nuevo escenario. Se trata de una ciudad sospechosamente parecida a Las Vegas. La *demo* mostrada en el evento californiano desplegaba nada menos que mil de estos engendros disfrutando de la ciudad. En éstas llega Chuck, y comienza la acción. A su disposición hallará un catálogo de armas mucho más amplio que el del juego original: blancas, de fuego, contundentes, etc. Así mismo, tanto el sentido del humor como las dosis de sangre también han aumentado.









LOS CAZAFANTASMAS
EL VIDEOJUEGO

HAY MÁS DE UNA FORMA DE LUCHAR CONTRA EL MÁS ALLÁ





¡ENTRA EN UN JUEGO CARGADO DE ACCIÓN Y AVENTURAS CON LOS CAZAFANTASMAS ORIGINALES!



¡BUSCA Y CAPTURA A TODOS LOS MONSTRUOS, VAMPIROS Y FANTASMAS CON EL NUEVO PAQUETE DE PROTONES ACTUALIZABLE, LA TRAMPA PARA FANTASMAS Y EL FANTÁSTICO MEDIDOR DE ENERGÍA PSICO-QUINÉTICA!



¡APARTA DE TU CAMINO LAS AMENAZAS PARANORMALES CON EL MODO MULTIJUGADOR ON LINE!

www.ghostbustersgame.com eu.playstation.com







PLAYSTATION 3







Ocultarse en los canales será una de las muchas maniobras que el protagonista podrá realizar durante su aventura para pasar desapercibido.

El ingenio volador creado por Leonardo Da Vinci, del que tantos bocetos hemos visto, le servirá de transporte al protagonista.



Assassin's Creed 2 PS3

Un nuevo asesino, una nueva época, pero la misma espectacularidad



Tras una primera entrega que sorprendió a propios y extraños por su apartado gráfico y cuidada ambientación, la secuela de uno de los títulos más importantes del catálogo de **Ubisoft** llegará dos años después, más concretamente el próximo 17 de octubre. En la *demo* presentada durante la conferencia de la compañía en la feria se mostró una nueva secuencia del juego en la que el protagonista recibe el encargo de liquidar a un alto cargo de la Iglesia de Venecia. Para lograrlo contará con la ayuda del ingenio volador diseñado por el mismísimo Leonardo Da Vinci. Gracias a él podrá surcar los cielos de la ciudad en plena celebración de los carnavales. La utilización del entorno será fundamental para poder llegar a buen puerto. Además, el protagonista esta vez contará con nuevas armas, algunas de ellas de fuego, para enfrentarse con sus enemigos. Por supuesto, el sigilo seguirá siendo fundamental en el juego.

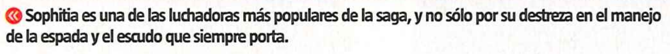
AMBIENTACIÓN DE LUJO

La recreación de la ciudad de Venecia es, sencillamante, impresionante. Los canales, las construcciones más típicas como iglesias, plazas o palacios están extraídas directamente de la realidad, intentando recrear lo más fidedignamente posible el periodo histórico.









Sophitia es una de las luchadoras más populares de la saga, y no sólo por su destreza en el manejo de la espada y el escudo que siempre porta.



Soul Calibur Broken Destiny

PSP

La lucha con espadas llega a la portátil de Sony en su versión más completa

Ya conocíamos de la existencia de este juego, que fue revelada hace algunos meses por **Namco Bandai**, programadores del mismo. Lo que resultó ser toda una sorpresa durante la celebración de la feria fue la presencia de Kratos, protagonista de la saga *God Of War*, como personaje jugable. Al igual que ocurriera en anteriores entregas con otros populares personajes, los programadores han decidido incluir a este luchador para completar el ya de por sí amplio catálogo de personajes seleccionables. Esta entrega llegará durante los meses estivales y lo hará con una gran variedad de modos de juego, entre ellos varios destinados al multijugador local y On-line.

A la venta en INVIERNO 2009 — PSP

Assassin's Creed Bloodlines

La esperada versión del juego para **PSP** también estuvo presente en la feria. Se trata de una secuela directa de la primera entrega que servirá para enlazar con la segunda.



A la venta en INVIERNO 2009 — PS3

Avatar

El mismísimo James Cameron estuvo presente durante la presentación de **Ubisoft** para dar a conocer el juego que acompañará este año al lanzamiento de su próxima y esperada superproducción de ciencia ficción.





A la venta en 2010 — PS3

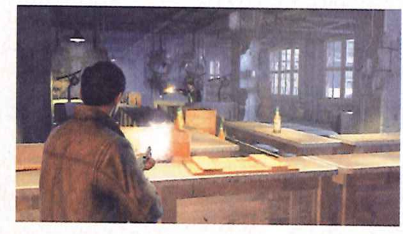
R.U.S.E.

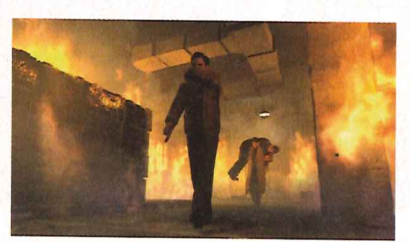
Este año también llegará a **PlayStation 3** una de las propuestas más originales de la compañía: se trata de un título de estrategia militar entre varias facciones rivales.





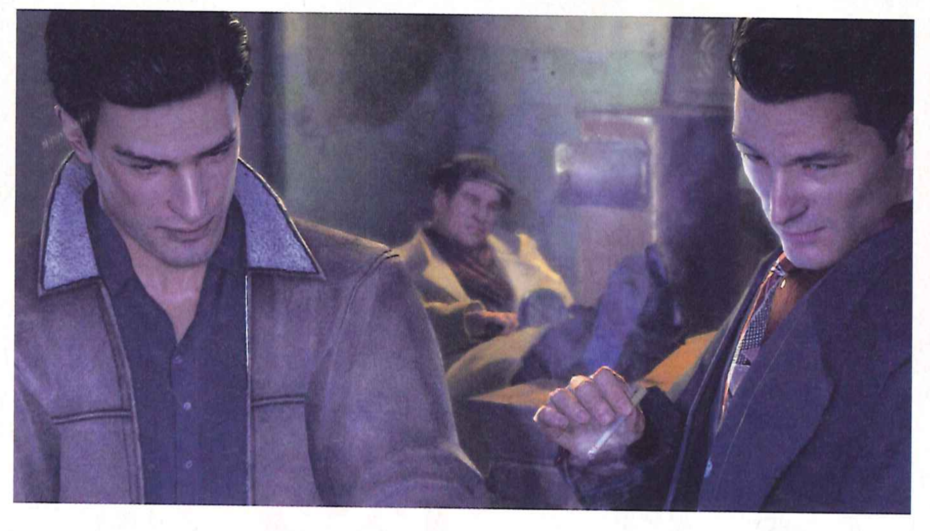







La nueva demo volvió a dejar patente el gran trabajo de ambientación, con una Empire City totalmente viva... y cubierta de nieve.


El tranquilo arranque de la demo (luego se torcerán las cosas para sus protagonistas) nos permitió apreciar la fantástica animación facial de los personajes.





Mafia II

PS3

Gráficos impresionantes, hampones y mucha acción en la nueva demo mostrada por 2K Czech

Nos alegramos al comprobar cómo el productor asociado de ***Mafia II***, Alex Cox, presentaba una *demo* diferente y más evolucionada que la que vimos en nuestro viaje exclusivo a la República Checa. Además de dejar patente la extraordinaria calidad del juego, esta *demo* en tiempo real resumía perfectamente lo que ofrecerá ***Mafia II***: un guión excelente, un magnífico sistema de control (especialmente en los tiroteos) y, sobre todo, mucha acción. Vimos la nieve cubrir *Empire City*, mientras Vito y Joe escupían plomo sobre los sicarios de una Familia rival y atravesaban un edificio en llamas. Viendo la calidad de esta versión *alpha*, no queremos ni pensar cómo será el juego final.





A la venta en OTOÑO 2009 PS3

Bioshock 2

Encarna al primer *Big Daddy* en esta secuela que nos devuelve a *Rapture* (diez años después) para enfrentarnos a una nueva criatura, la *Big Sister*, recurriendo a nuevos Plásmidos. La gran sorpresa: ver en acción el sorprendente modo multijugador para diez usuarios.





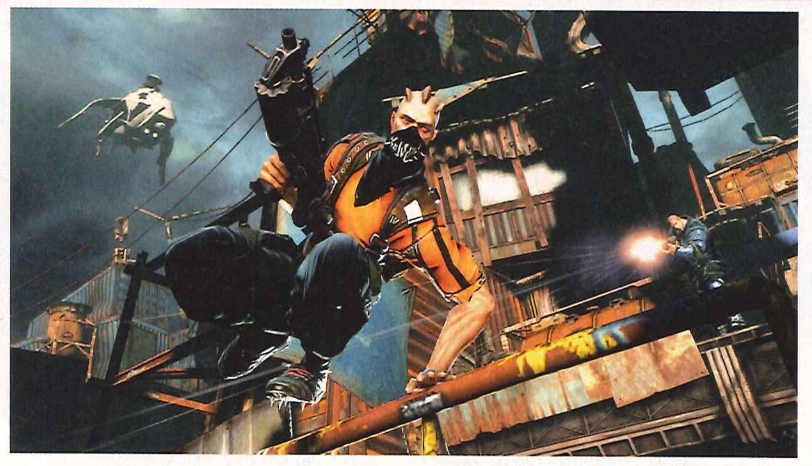
A la venta en OTOÑO 2009 PS3

Borderlands

Gearbox estaba orgullosa de presentar su nueva criatura, un *FPS* con un grado de customización de personajes digno de un *RPG*. Su modo On-line te permitirá jugar en las aventuras de otros usuarios (4 en *co-op*) y usar cientos de armas diferentes.

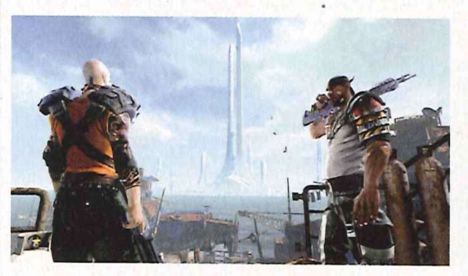

SUPERSTARS
RACING
V8
SUPERSTARS
G.Morbidelli
RS 4
AUTO SPRI NT
PIRELLI
BIOFOX
alpinestars
Audi Sport Italia
XBOX 360
PC DVD-ROM
KOCH MEDIA
3+
www.pegi.info
PC DVD-ROM SOFTWARE
PLAYSTATION.3
XBOX 360
Black Bean
MILESTONE







La tecnología Virtual Texturing logra imprimir a Brink un aspecto glorioso.





El botón SMART nos permitirá realizar todo tipo de acciones (por ejemplo, saltar) de una forma totalmente fluida y automática, sin dejar de escupir plomo. KillZone meets Mirror's Edge



Brink PS3

El shooter del que todo el mundo hablaba por los pasillos del E3. Sin duda, lo mejor de la feria.

El boca a boca hizo que la tarea de lograr un asiento para ver -a puerta cerrada- lo nuevo de **Splash Damage** fuera una misión casi imposible. Imagina por un momento un cruce entre *KillZone 2*, *Mirror's Edge* y *Team Fortress 2*. Añade a la mezcla unos gráficos deslumbrantes y tendrás algo muy parecido a este futurista *FPS* en el que los creadores de *Quake: Enemy Territories* han volcado toda su experiencia en *shooters* multijugador. Dos facciones, distintas clases de personajes y escenarios tan enrevesados como espectaculares en los que jugar al gato y el ratón, mientras sumas puntos de experiencia para customizar tu personaje. Nos mostraron un *Deathmatch* on-line y salimos alucinados.



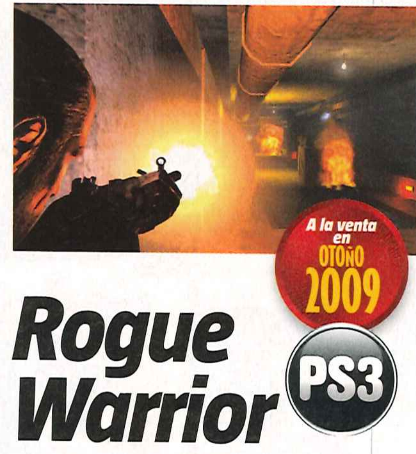




Wet PS3

Es capaz de combatir a tiro limpio o con su katana, realiza todo tipo de acrobacias y está que cruje. Se llama Rubi, y es la heroína de **Wet**, un juego de acción chiflada que nos promete un otoño calentito y pirotécnico.





Rogue Warrior PS3

Rebellion firma este *FPS*, protagonizado por un personaje real: Richard Marcinko, veterano laureado, bestia parda en el combate y autor del libro que inspira este tremebundo juego, en el que no queda enemigo vivo.





La trama es maravillosamente absurda: un reality show con tanto presupuesto que ha construido una ciudad para ser destruida al paso de los bólidos participantes.



La destrucción de los escenarios no tiene una mera función estética: tirar un avión sobre tus competidores puede dar la vuelta a la clasificación por completo.



Split/Second PS3

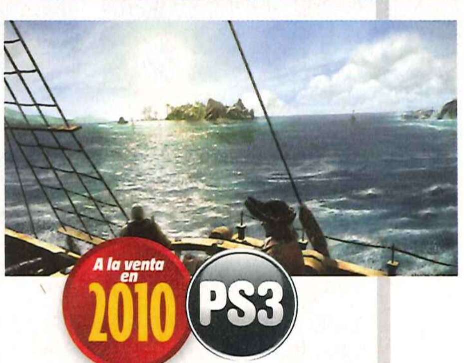


El arcade de conducción más demencialmente pirotécnico de todos los tiempos

No lo voy a negar: me acerqué a **Split/Second** creyendo encontrar otro *arcade* más de coches, pero lo que vi en el **E3** me puso los pelos como escarpias. Imagina un *Burnout* diseñado por Michael Bay; aún así te quedarías corto en comparación a este delirante *reality show*, en el que los bólidos no sólo embisten, sino que activan trampas explosivas que destruyen el escenario al paso de sus rivales. Y no hablamos de bombas bajo el asfalto: se trata de arrojar un avión comercial sobre tus competidores, o partir en dos un petrolero para convertir la cubierta en un trampolín. Incluirá duelos multijugador tanto Off-line como On-line, aunque no han especificado el número de jugadores.







A la venta en 2010 PS3

Pirates Of The Caribbean
Armada Of The Damned

Queda lo suyo para poder ver en las tiendas este *action RPG*, pero en el **E3** nos pusieron los dientes largos con un vídeo que resumía sus grandes atractivos: reclutar y gestionar una tripulación pirata... maldita.



A la venta en verano 2009 PS3

G-Force

No deja de ser la típica adaptación de una de las pelis familiares de este verano, pero esta historia de hámsters listos y electrodomésticos mutantes guarda un as en la manga: la posibilidad de jugar en 3D con las gafas suministradas a tal efecto.

LucasArts





Lego Indiana Jones II
The Adventure Continues



LucasArts vuelve a recrear la trilogía de Indy (desde una perspectiva totalmente nueva, según sus responsables), añadiendo además niveles de la cuarta película y un completo editor que nos permitirá construir, al más puro estilo **Lego**, nuestros propios niveles.





A la venta en OTOÑO 2009 · PSP

SW Battlefront
Elite Squadron

Hasta 16 jugadores en modo multijugador Infraestructura (6 en *ad hoc*) para una nueva entrega de *SW Battlefront*, que en esta ocasión permitirá combates simultáneos en el espacio y en tierra. Si tus colegas lo pasan mal arriba, roba una nave y únete a la batalla.

PSP · PS3 · A la venta en VERANO 2009

SW The Clone Wars





Acción en tercera persona para adaptar la serie de animación de **Lucas**. Voces de los actores de la serie, posibilidad de piratear y controlar droides y un irresistible modo cooperativo son algunas de sus armas para triunfar.

Tecmo

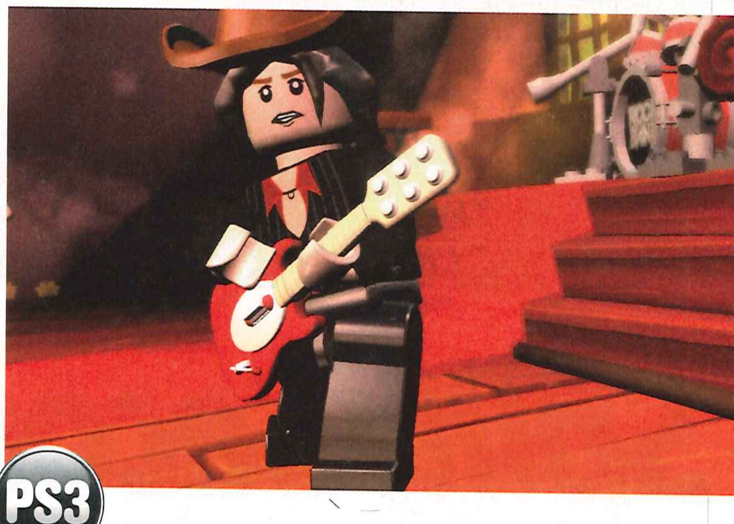


Ninja Gaiden 2 Sigma

PS3 · A la venta en OTOÑO 2009

Tecmo continúa con su noble tarea de traer a **PlayStation 3** las versiones mejoradas de las aventuras de Ryu Hayabusa. Entre las exclusivas para **PS3**, nuevos personajes jugables (Rachel de *Ninja Gaiden*, Ayane de *Dead Or Alive* y Momiji de *Ninja Gaiden Dragon Sword*). Además, ofrecerá un On-line cooperativo para dos jugadores en 10 misiones, con posibilidad de chat de voz, trajes desbloqueables... y el «despiporre» gráfico de siempre. Ya estamos contando las horas.

Warner Bros. I.E.



PS3

Lego RockBand

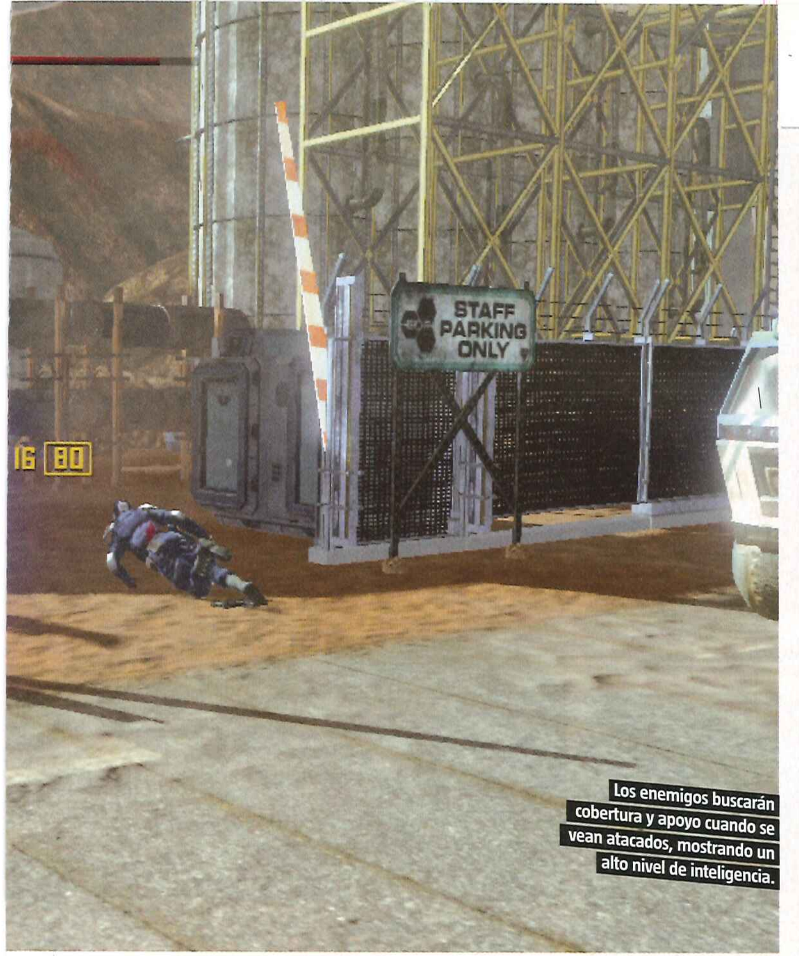


Traveller's Tales y **Harmonix** se unen en esta variante familiar de la franquicia *RockBand*, en la que podremos usar la versatilidad de los bloques **Lego** para construir nuestros propios músicos, escenarios, *managers* e incluso «pipas». El repertorio musical, que podremos tocar con los instrumentos de *Rock Band* (o con los periféricos de otros juegos musicales), incluye temas de los *Jackson 5's*, *Blur*, *Europe* (sí, es *The Final Countdown*), *Foo Fighters* o *Good Charlotte*.



PlayStation Network
PAIN
16+
www.pegi.info
"PS", "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3" and "ΔOXΠ" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. Pain ©2007-2009 Sony Computer Entertainment America, Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SCEA San Diego Studios/ Idol Minds, LLC. All rights reserved. *Broadband internet service required. Users are responsible for broadband access fees. Charges apply for some content. PlayStation®Network and PlayStation®Store subject to terms of use and not available in all countries and languages. Users under 18 require parental consent.
POLICE
DIVERSIÓN A TODO DOLOR
Lánzate a un mundo de dolor. Vuela desde un tirachinas gigante y ¡chócate!. Estréllate y rebota de una diana a otra causando todo el caos que puedas a lo largo del camino. Crea y personaliza tu juego eligiendo ambientes, personajes y el nivel de caos que quieras causar.
GAME
Consigue tu juego Pain sólo en tiendas Game
PLAYSTATION 3


PS3
PS2
PSP
TEST
Analizamos todas las novedades
PS3
Género
Acción
Compañía
THQ
Desarrollador
Volition Inc.
Distribuidor
THQ
Jugadores
x16
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (1.638 MB)
P.V.P. Recomendado
69,95 €
community.redfaction.com.
16+
RECOMENDADO
PlayStation
Revista Oficial - España
Brónce
DEMO JUGABLE
En PlayStation Store
RED FACTION
GUERRILLA
ECHANDO ABAJO EL PLANETA ROJO



Los enemigos buscarán cobertura y apoyo cuando se vean atacados, mostrando un alto nivel de inteligencia.





Este es el aspecto que presenta la colonia minera de Marte cuando el protagonista llega a la misma. Los colonos cuentan con sus propias rutinas de trabajo.





No sabemos muy bien la razón, pero el hecho es que el ser humano siempre se ha sentido fascinado por la destrucción de los elementos que él mismo ha construido. Como en esas fascinantes imágenes de grandes edificios que son demolidos y que aparecen mil y una veces en la televisión, los programadores de **Volition** saben bien cómo atraer al público. Y es que, la destrucción es el eje central de un juego que, si bien cuenta con un acabado más que correcto en todos sus apartados, sin este ingrediente no se distanciaría demasiado de otros títulos similares.

Como ya sabrás si has seguido las distintas informaciones que sobre este título han aparecido en nuestra revista, el juego que nos ocupa es la tercera entrega de una saga que comenzó casi al mismo tiempo que **PlayStation 2**, y que se desarrolla en la superficie de Marte, colonizado por los seres humanos en un futuro no demasiado lejano. Y si en la primera entrega los mineros del planeta rojo se rebelaban contra la opresión de una desalmada compañía, ahora el puesto de villanos de la función lo ocupan los que fueron liberadores en su momento, conocidos como *EDF* (*Earth Defense Force*). El protagonista del juego, Alec Mason, llega a Marte en plena revuelta y presencia cómo su hermano es asesinado sin motivo por esta fuerza opresora, algo que le llevará a levantarse en armas y liderar la rebelión. En cualquier caso, no esperes un trabajado argumento que te invite a seguir avanzando, pues los programadores han decidido centrarse más en la acción pura y dura que en el desarrollo de los personajes a través de secuencias.

La superficie del planeta está dividida en seis zonas, todas ellas controladas por los citados hombres de la *EDF*. Un nivel de control que el protagonista deberá reducir hasta llegar a cero, momento en el cual aparecerá una última misión que, al ser completada, supondrá la liberación del territorio en cuestión. Claro que para llegar a este »

LA ALTERNATIVA



SAINTS ROW 2. Su ambientación es diferente, pero su desarrollo abierto en 3ª persona le acerca a RFG.

¿SABÍAS QUE...

La segunda entrega de la saga, aparecida a finales del año 2002 en PlayStation 2, ha sido ignorada a la hora de crear la historia de este Red Faction Guerrilla, ya que los programadores no se encontraban muy orgullosos de ella.

TEST

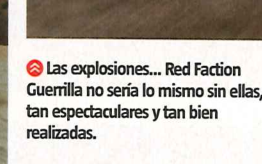




VOLITION INC.

Aparte de las tres entregas de la saga, estos programadores americanos son responsables de títulos como la franquicia Saints Row o The Punisher para PS2, así como de The Summoner.





Las explosiones... Red Faction Guerrilla no sería lo mismo sin ellas, tan espectaculares y tan bien realizadas.





MULTIJUGADOR

Un máximo de 16 jugadores pueden participar a través de PlayStation Network (o vía LAN si cuentas con la infraestructura necesaria). Los modos de juego son los típicos de un shooter: Deathmatch solo o por equipos, Capturar la bandera, etc.



Defender las bases de la resistencia de los ataques de la EDF por oleadas es uno de los momentos más tensos del juego.



El martillo neumático es capaz de acabar con un enemigo de un golpe. Incluso podrá echar abajo edificios enteros con facilidad.

punto, antes habrá que completar multitud de encargos, que van desde misiones de escolta a demolición de propiedades de los enemigos, pasando por asaltos, defensa de puntos vitales, etc. La variedad de las mismas es uno de los puntos fuertes del juego, aunque la mecánica de *shooter* en tercera persona sea, en el fondo, la base de todo. El protagonista puede llevar cuatro armas en todo momento, desde el fiable martillo con el que comienza, hasta las versátiles cargas explosivas (que pueden adherirse a cualquier superficie y provocar grandes daños una vez detonadas), pasando por rifles, lanzacohetes, etc. Además, existe una gran variedad de vehículos que manejar y algunas de las misiones, como si de un *Grand Theft Auto* en el espacio se tratara, implican segmentos de conducción. Hay que destacar también otro medidor que aparece en pantalla y que determina la moral de los rebeldes. Teniendo éxito en las misiones y protegiendo a los colonos, esta variable irá aumentando y, como resultado, el protagonista contará con ayuda durante los enfrentamientos, así como acceso a mejores armas y equipamiento.

Pero la estrella de la función es, obviamente, la destrucción de todos y cada uno de los edificios que aparecen en pantalla. Ya sea a martillazos, con explosivos o incrustando un vehículo en su estructura, el juego

LA DESTRUCCIÓN ES EL PILAR FUNDAMENTAL DE SU MECÁNICA

hace uso y casi abuso de esta posibilidad, y la verdad es que nosotros encantados. Ver cómo, de una forma tremendamente realista, las grandes moles de hormigón se reducen a escombros, aparte de proporcionar la «chatarra» necesaria para ir mejorando el equipo del protagonista, también constituye la mayor satisfacción que encontrarás en el juego, algo de lo que es muy complicado aburrirse. La jugabilidad también se ve afectada y «mejorada» gracias a este elemento, pues la fragilidad del entorno hace que tanto el protagonista como los enemigos no puedan confiar demasiado en los muros para cubrirse de los impactos de las armas.

Un longevo modo Campaña (aunque a partir del ecuador del mismo la cosa empiece a hacerse un poco repetitiva) viene acompañado por un completo multijugador On-line. Hasta 16 participantes en tres modalidades diferentes, en las que la destrucción y la variedad de armas y estrategias provocan enfrentamientos épicos. Además, la presencia de varios modelos de *jet-pack* para los jugadores aumenta la diversión exponencialmente.

Mucho ha tardado en llegar este ***Guerrilla***, y mucho temíamos que tanto retraso fuera mala señal. Finalmente no ha sido así, y como *shooter* destructivo no tiene rival alguno en **PlayStation 3**.

ESCUADRÓN DE DEMOLICIÓN

Esta tercera modalidad de juego te propone una competición por ver quién puede causar mayor cantidad de daños en un tiempo limitado y con unas armas determinadas.

EVALUACIÓN



El motor físico que gestiona la destrucción de los edificios es lo más espectacular que hemos visto en mucho tiempo.



Su desarrollo puede hacerse algo repetitivo cuando lleves unas cuantas horas recorriendo la superficie de Marte.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Los escenarios no destacan por su variedad, pero son muy amplios y están llenos de construcciones.	Apenas hay banda sonora original, pero los efectos de sonido y las voces están bastante logrados.	Su desarrollo abierto, la variedad de misiones y la destrucción crean una mezcla de lo más atractiva.	El modo principal de juego es muy longevo y su multijugador también da bastante de sí.	Las peculiaridades de su desarrollo se trasladan a esta modalidad de una forma muy lograda.	Todo un ejemplo de cómo traer una saga hasta la nueva generación. Poco más se puede pedir a los creadores.	Una de las apuestas más originales y divertidas del catálogo de shooters para PS3.
9,0	8,9	9,1	9,0	9,0	9,1	9,1

TEST

Los continuos bamboleos y sacudidas de los espíritus te harán sudar residuos ectoplásmicos.

DEMO JUGABLE En PlayStation Store



LOS CAZAFANTASMAS
EL VIDEOJUEGO

LA NOSTALGIA TAMBIÉN PUEDE SER INTELIGENTE



Género
Acción
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Terminal Reality
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
x4
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano / Castellano o inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
3944 MB
P.V.P. Recomendado
59,95 €
www.ghostbustersgame.com/

12+

El uso que **Terminal Reality** ha hecho de los recuerdos que los jugadores tenemos de una película mítica de los ochenta como es *Los Cazafantasmas*, es absolutamente magistral. Han sabido cuidar detalles que a veces pasan completamente desapercibidos en el diseño de un juego, como es el acabado de los efectos sonoros, pero que aquí funcionan como interruptor de encendido de una auténtica máquina del tiempo, y que desvela un detalle sobre esta adaptación de la que pueden presumir pocos, muy pocos videojuegos inspirados en películas: la gente de **Terminal Reality** es genuinamente fanática de *Los Cazafantasmas*. Y se nota.

Por ejemplo, cuando los personajes corren, se escucha, como en la película, todos los tubos y cachivaches que llevan a cuestas chocando y rebotando. Cuando conectan algún rifle se oye el zumbido que en la película hacía recordar a los personajes, con temor, que llevaban un reactor termonuclear a la espalda. El sonido de los rayos, en fin, es toda una magdalena *proustiana* en versión pop: cada rayo de colores destelleando como el neón de la portada de un vinilo de tecno de los ochenta, zumbando y estrellándose contra una mesa y reduciéndola a cenizas, o haciéndola volar por los aires, no es ya sólo una estupenda ambientación para el juego: es que replica perfectamente el sonido de toda una época.

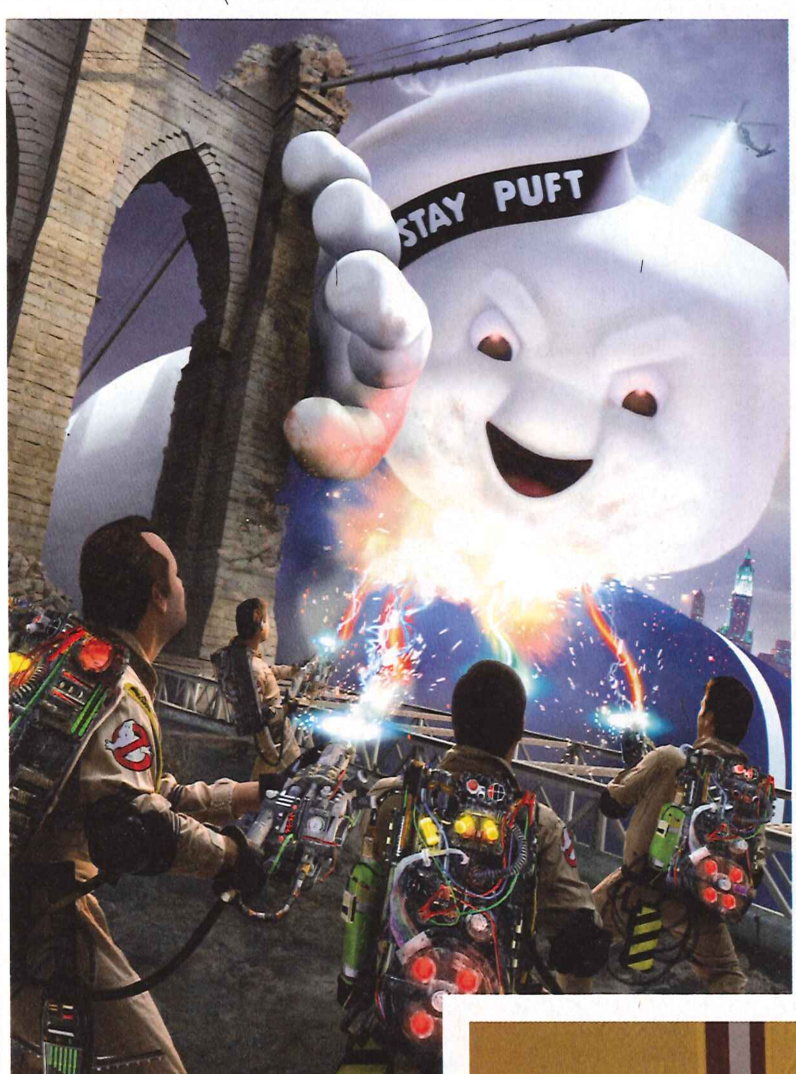
Y LAS FLORES... ¡NO SE HAN CAÍDO!

¿Quiere eso decir que ***Los Cazafantasmas: El Videojuego*** es un simple subproducto para aprovecharse de la bondad de unos cuantos millones de *fans* que comprarían desesperados cualquier recuerdo afortunado de unos tiempos en los que todo era más divertido e inocente (o eso nos gusta creer)? Pues no: por suerte, **Terminal Reality** se ha empleado tan a fondo con este título, que se sostiene sólo sin necesidad de abusar de la franquicia que lo respalda. Dos ejemplos claros: por un lado, el guión, escrito por los autores originales de la película, Harold Ramis y Dan Aykroyd, conserva la frescura y la sardónica insolencia del original. Los Cazafantasmas, perfectamente definidos en sus roles de empollón (Egon), inocente (Ray) y descreído (Venkman), se comportan aquí exactamente igual que lo harían en una secuela cinematográfica, gracias a la intervención de los guionistas originales. Aykroyd y Ramis (aún dos excelentes comediantes) no han perdido ni pizca de su chispa, y el resultado es así de claro: ***Los Cazafantasmas*** es uno de los videojuegos más hilarantes y mejor dialogados que hemos visto en años.

Otro ejemplo: la mecánica de juego. **Terminal Reality** podía haber diseñado un juego de acción en tercera persona más, »



BIONIC COMMANDO.
De mecánica distinta, pero también exige un aprendizaje del control.

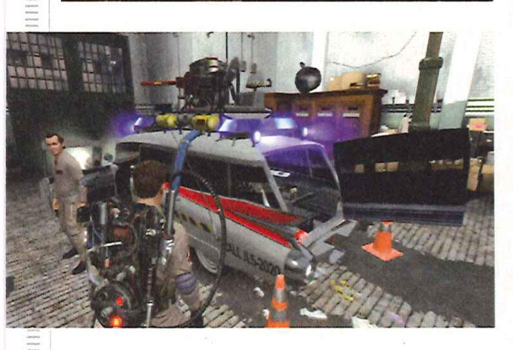




El Muñequito de los Marshmallows no es el único final boss que encontrarán nuestros héroes. Los fantasmas serán, de hecho, cada vez más grandes y poderosos.



La cacharrería hipertecnológica de Egon y que todos los Cazafantasmas llevan a cuestas les permitirá seguir rastros, encontrar trofeos y desvelar escondites de fantasmas huidizos.



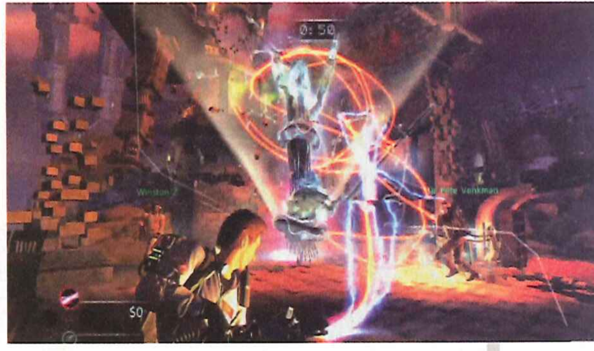


La réplica de los gestos, rostros y personalidades de los Cazafantasmas originales es asombrosamente fiel. Bill Murray, joven de nuevo, un regalo inesperado.

¡CAZA EN TRES PASOS!

Debilitar, atrapar y encerrar son los tres pasos, con distintos tipos de rayos, que hay que hacer con cada fantasma. Primero se acribillan con el Fusil de Protones, luego se atrapan y atontan con un Rayo Tractor, y finalmente se encarcelan en la «amanosa» Trampa Portátil.









La consistencia y naturaleza de las sustancias que disparen nuestros rifles permitirán solucionar puzzles y eliminar a enemigos muy variados.



El juego no tiene, por desgracia, multijugador local, pero sí On-line para cuatro Cazafantasmas simultáneos en entornos cerrados.



NO DEJES TÍTERE CON CABEZA: Resumir la esencia de Los Cazafantasmas en la posibilidad de destrozar el mobiliario de los decorados demuestra que se ha ido al grano.



La inteligente decisión de arrancar el juego con el hotel como escenario hará brotar las lágrimas de los nostálgicos.

FANTASMAS PUROS: El diseño de los espíritus respeta el de las películas: seres caricaturescos, como muppets sobredimensionados, medio transparentes y que flotan en el aire.

¿SABÍAS QUE...

La realización del videojuego de Los Cazafantasmas ha sido un proceso arduo. En 2006 la compañía Zootfly anunció que estaba programándolo sin contar con los derechos, y Atari tuvo que poner orden y anunciar su adaptación legal.

» pero se ha complicado la vida de forma muy coherente. Los Cazafantasmas tienen distintos tipos de disparo con sus Rifles de Protones: así, tendrán que debilitar y atontar a los fantasmas antes de encerrarlos en las trampas. El resultado es, con los fantasmas furiosos y destrozones, uno de los mejores usos que han recibido los dos *sticks* de **PlayStation**; natural y vigoroso. Te sorprenderás moviendo el mando de un lado a otro, sintiendo cómo los fantasmas te arrastran e intentando conducirlos a duras penas hasta las zonas con trampas. El hecho de tener que atontarlos golpeándolos con todo lo que encuentres, destrozando de paso habitaciones completas, es puro espíritu *Cazafantasmas*, y el hecho de que se lleve un contador de gastos económicos ocasionados, una brillante idea.

Todo en ***Los Cazafantasmas*** son detalles de amor y cariño hacia el original y sus *fans*: los niveles a partir del salto dimensional en la biblioteca son una interesante prolongación de aquél, los nuevos fantasmas son perfectamente coherentes con la mitología de las películas, el doblaje al inglés -y al español opcionalmente- con los actores originales, es de auténtica superproducción, los *puzzles* que genera el uso de mocos verdes es resultón, y en general, la mecánica tiene un equilibrio entre caos y estrategia que hace que sólo se nos ocurra algo más divertido que jugar a ***Los Cazafantasmas***: ser uno de ellos.

EL MULTIJUGADOR ON-LINE SERÁ PARA CUATRO CAZAFANTASMAS

EVALUACIÓN



Es como estar en la película, sin que eso quiera decir que este juego sea un aburrido filme interactivo. Es mucho mejor que eso.



El caos en los niveles más avanzados puede llegar a abrumar al jugador, aunque con práctica lo volverás de tu lado.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
No es extraordinario a nivel técnico, pero los efectos visuales extraídos de la película están clavados.	Increíble: los rayos, las trampas, los fantasmas, las voces originales y dobladas... todo está cuidadísimo.	A veces puede llegar a hacerse repetitiva, pero la inclusión de afortunados puzzles da variedad.	Diez horas durillas para un solo jugador, que se multiplican con abundante material extra y el juego On-line.	Para cuatro jugadores. Desgraciadamente no lo hemos probado, pero todo apunta a que será enorme.	La clave no es si exprime PS3, sino si hace bien lo que hace. Y os aseguramos que lo hace a la perfección.	Imprescindible si eres fan de las películas. Si no, puede llegar a apasionarte también.
8,5	9,2	8,9	7,5	9,0	8,0	8,9

TEST

PSP

MHFU contará con un renovado arsenal, así como nuevo equipo, localizaciones y enemigos. En total, más de 400 misiones.

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Bronce

Género
RPG
Compañía
Capcom
Desarrollador
Capcom
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
x4
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano-No
Grabar Partida
1.824 KB
P.V.P. Recomendado
39,95 €
www.capcom.com/monster/
12+

MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE

ALGO MÁS QUE UNA SIMPLE ACTUALIZACIÓN

Desde que *Monster Hunter Portable* vio la luz en **PSP** en 2005 no ha parado de cosechar récords de ventas y de ganar adeptos. Tal es la fiebre por *Monster Hunter* en Japón que se organizan «cacerías» multitudinarias, campamentos y festivales con el fin de reunir a los *fans* de la saga.

La última entrega, *Monster Hunter Portable 2nd G*, ha sido uno de los juegos de **PSP** más vendidos en Japón durante el año 2008. Por eso **Capcom** no podía privar al «viejo continente» de este título, haciéndolo llegar bajo el nombre de ***Monster Hunter Freedom Unite***.

El juego te pone en la piel de un cazador derribado durante una cacería, quien es ayudado por un habitante de una aldea cercana. Una vez puesto a buen recaudo, y tras recuperarse de sus heridas, le proponen convertirse en el cazador «oficial». Así pues, tu misión será conseguirlo explotando varios frentes. El principal es la caza, o captura de monstruos, donde tendrás que superar diferentes desafíos. Al principio contarás con un equipo básico, pero pronto éste se quedará corto y deberás empezar a buscarte la vida. Si proporcionas ciertos materiales a los comercios locales, éstos te venderán nuevas armas y armaduras que podrás emplear en misiones bastante más avanzadas.

Monster Hunter Freedom Unite se presenta más como una actualización de *MHF2* que como una continuación. Y es que muchos de los aspectos principales, como el argumento o las localizaciones, se mantienen inalterados. A cambio, para contrarrestar esa sensación de «actualización», los desarrolladores han añadido un ingente repertorio de armas, equipamiento, enemigos y retos que roza lo infinito. ¡Nada menos que 500 horas de juego a lo largo de 400 misiones! Casi nada.

MÁS DE 400 MISIONES Y UNAS 500 HORAS DE TREPIDANTES CACERÍAS

Una de las principales novedades es la introducción de una IA en forma de *Felyne* que asistirá al jugador durante las misiones, bien atacando a los enemigos o recolectando objetos. Este peludo compañero será completamente personalizable y es de gran ayuda para aquellas misiones que, por su elevada dificultad, requerirán de dos o más cazadores. ¡Y es que no siempre se tiene un amigo con una **PSP** a mano!

En cuanto al apartado técnico, ***MHFU*** no ha variado respecto a su antecesor. El mismo motor gráfico se encarga de representar los enormes monstruos y mapeados que, pese a su gran tamaño, tienen un nivel de detalle muy aceptable.

Otra característica interesante es la posibilidad de instalar el juego en la *Memory Stick* a cambio de unos 600 MB. De este modo reducirás los tiempos de carga y alargarás la duración de la batería al prescindir del acceso constante al UMD.

En definitiva, si jugaste a *MHF2*, ***Freedom Unite*** es una gran oportunidad para continuar con tu campaña. Y si eres nuevo en el universo *Monster Hunter*, no hay mejor manera de estrenarte que un título tan completo como éste.

LA ALTERNATIVA



MONSTER HUNTER FREEDOM. Dada la escasa variedad del género, MHF es la mejor opción.

Por Crono

Pasión por MH

La franquicia Monster Hunter se ha convertido en todo un fenómeno social y cultural. En Japón, donde MH cosecha récords de ventas, se organizan festivales, campamentos y eventos con el fin de reunir a los aficionados. Poco a poco este movimiento se va extendiendo por todo el planeta, donde miles de usuarios se organizan a través de Internet para crear sus propias cacerías.



Aunque las principales localizaciones son las mismas que en la primera entrega, se han añadido nuevos detalles en todas ellas. Ahora habrá más Felynes dispuestos a echarte un cable, entre otras cosas.



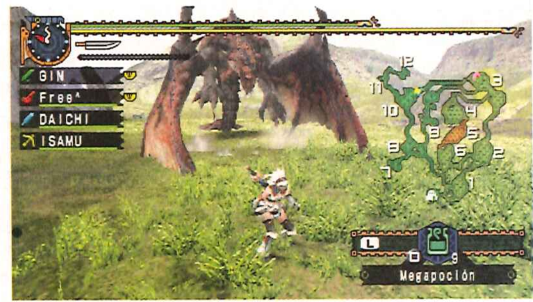
Los personajes cuentan con animaciones para expresar emociones, tales como saludar, bailar... o caer redondo a base de beber junto a la mesa en la sala de reuniones. ¡Un clásico!

¿SABÍAS QUE...

En Japón, y gracias al servicio ad hoc Party de PS3, se puede disfrutar On-line de éste y otros títulos de PSP. Todavía no hay fecha para Europa.



No te dejes impresionar por el tamaño de algunos monstruos. La mayoría no podrán resistirse al ataque de cuatro cazadores.



MODO MULTIJUGADOR LOCAL

Aunque pueda parecer un modo opcional, llega un momento en la aventura en que ciertos desafíos son demasiado duros para un solo jugador. Aquí la ayuda de otros tres cazadores será la clave para vencer.

EVALUACIÓN



El universo Monster Hunter no tiene fin; tendrás juego para muchísimo tiempo, sobre todo si tienes la posibilidad de compartir misiones con los amigos.



La dificultad de algunos desafíos, sobre todo al principio, puede hacer perder los nervios al mejor de los jugadores. A partir de cierto nivel, el modo cooperativo es casi obligatorio.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR
Variedad, detalle y fluidez de escenarios, enemigos y equipo. ¿Qué más se puede pedir?	Si tienes a mano un sistema con Dolby Pro-Logic, o unos buenos cascos, te parecerá estar dentro del juego.	Al principio se hace un poco difícil manejar al personaje a la vez que ajustas la cámara. Es fácil perderse.	La gran cantidad de misiones y su dificultad garantizan Monster Hunter para rato.	En ciertas misiones es obligatorio. De haber llevado modo On-line se hubiera acercado peligrosamente al 10.
9,0	9,2	8,6	9,5	8,5



TOTAL

Si te gustó MHF2, no dejes pasar este título. No apto para los que buscan la partida rápida.

9,0





» «Tenía tanto que darte» de Nena Daconte es una de las 30 canciones que incluye el juego.





Género **Karaoke**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **London Studio**
Distribuidor **Sony C.E.**
Jugadores **x4**
On-line **Sí**
Trofeos **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**
Resolución Máxima **1080p**
Instalable **No**
P.V.P. Recomendado **39,99 € (juego) 79,99 € (Ed. especial: juego+micros wireless)**
www.singstargame.com
12+

SINGSTAR POP 2009

ORDENO Y MANDO A VIVA VOZ

«Mostrar canciones», «Seleccionar»... son las palabras que más vas a repetir en esta nueva edición *SingStar*. Y es que, el juego incluye una novedad muy interesante y útil: una función de control de voz que permite seleccionar la canción, simplemente diciendo su título o el nombre del artista en cuestión. Así pues, coge el micro azul (el rojo se mantiene apagado) y di «mostrar canciones» para seleccionarlas por género, «rock» para mostrarte sólo las de este estilo, «seleccionar» para escogerla, «corta» o «normal» para elegir la duración, «nueva canción» para volver a la selección... Hay bastantes órdenes, pero aún así tienes que utilizar también el mando, pues en el menú principal esta función no está activada. Esperemos que para próximas versiones vayan ampliando el control de voz a otros apartados, ya que es muy sencillo, intuitivo y bastante cómodo.

Y bueno, qué decir del gran acierto de quitar los cables de los micros y hacerlos inalámbricos... Perfecto; te da una libertad enorme, te hace sentir una verdadera estrella del *pop*. Si piensas hacerte sólo con el juego, porque ya tienes micros de otros títulos, piénsatelo bien. Jugar a *SingStar* con los micrófonos *wireless* es otra experiencia.

CANCIONES PARA PASARLO PIPA

La música, como los colores, es cuestión de gustos. Hay quien preferirá los grandes éxitos de *Queen*, otros *Operación Triunfo*... y otros este ***Pop 2009***, como es mi caso. Cantar los últimos grandes éxitos que han girado en las radiofórmulas este año, tales como *Peter Pan, Rehab, Human, Tenía tanto que darte* y así hasta 30 *singles*, no tiene precio. *La raja de tu falda* de *Estopa* o *Bonito* es de *Los Sencillos* también hacen acto de presencia, temas del «año de la polca» que no pegan ni con cola, pero que están inexplicablemente...

Como en otros *SingStar* de **PS3**, éste también tiene acceso a la *SingStore* donde comprar nuevas canciones a 1,49€ y hacerte de la comunidad *SingStar* para subir los vídeos de tus actuaciones (si las grabas con una *PlayStation Eye*, claro).

LA ALTERNATIVA



SINGSTAR VOL. 3. Otras 30 canciones del mismo palo que Pop 2009, aunque algo un poco menos actuales, claro.

EVALUACIÓN



La funcion de control de voz es un acierto, es intuitivo y muy sencillo de usar. El catálogo de singles es perfecto para los que gusten del pop.

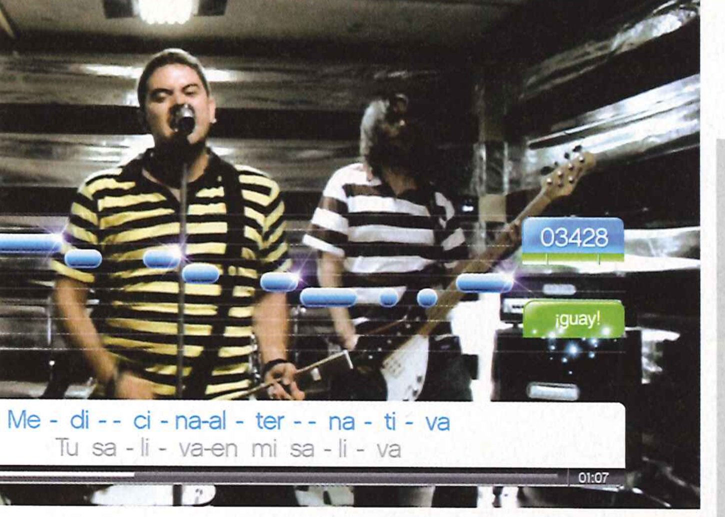


Se hacen cortas las funciones de control de voz. No entiendo por qué se han colado canciones tan añejas como La raja de tu falda...

GRÁFICOS
Los videoclips, la gran mayoría, siguen sin ser en alta definición. Los menús correctos, como es habitual.
8,2

SONIDO
El catálogo de canciones es bastante comercial y muy actual en general, salvo algunos singles.
8,9

Por Anna

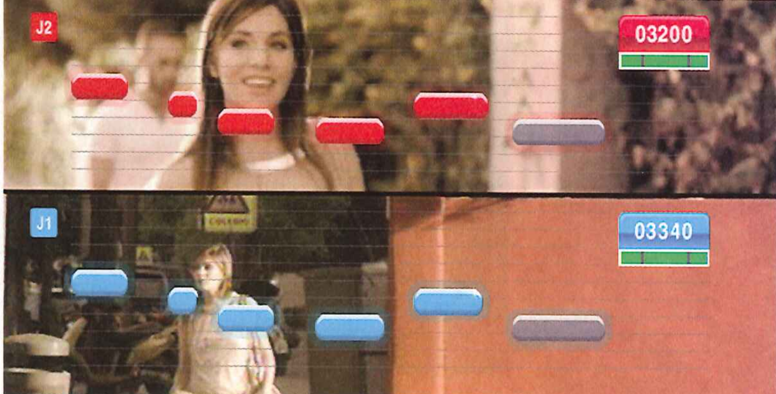




No me cansaré nunca de escuchar, cantar y ver el videoclip de Peter Pan. El Canto Del Loco ha hecho una canción con la que muchos treintañeros nos sentimos identificados... Además, es un tema que me despierta muchos y bonitos recuerdos de un día especial: el 4 de abril.







SINGSTAR POP 2009





SIN LA GRACIA DE DIOS (PS3)

Sin la gracia del control de voz, ni los menús, ni la presentación de los *videoclips* de la versión de **PS3**, esta entrega para **PS2** es más una expansión del catálogo *SingStar* que un título nuevo. La estética, los modos de juego (Dueto, Batalla, Pasa el micro...) es lo de siempre, lo que le hace diferente son las canciones. Posee el mismo listado que en **PS3**: *Quiero ser* de Amaia Montero; *Te necesito* de *Amaral*, *El último vals* de *La Oreja de Van Gogh*... y sí, también están las canciones carcas de *Celtas Cortos*, *Retales de una vida*, y unos cuantos más. Jugar a ***SS Pop 2009*** de **PS2**, después del de **PS3** es una tristeza... No está bien decirlo, porque al fin y al cabo se trata de un juego que no necesita alardes gráficos; es un *karaoke* y punto. Pero no, es muy triste, insisto, porque en **PS3** *SingStar* es más que un *karaoke*. Los usuarios de **PS2** se perderán el placer de dar órdenes con el micro, entre otras cosas.

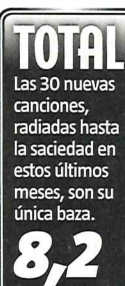


LA ALTERNATIVA

SS POP HITS 40 PPALES.
Del mismo género, incluye las 30 canciones que fueron nº1 en la emisora en 2007.



Género
Karaoke
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
London Studio
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
x8
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano-castellano
Selector 50/60HZ
No
Pantalla Panorámica
No
Sonido Surr.
No
Memory Card
590KB
P.V.P. Recomendado
29,95 € (juego)
www.singstargame.com



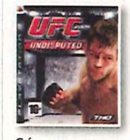
JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
La mecánica de juego de siempre, a excepción de la novedosa y acertada función de control de voz.	Tendrás para rato y, si te cansas, tienes la opción de comprar nuevas canciones en la SingStore.	El juego te abre las puertas de la SingStore y su comunidad, donde poder subir tus vídeos, entre otras cosas.	Lo justito, pero es lógico, es un karaoke. Tiene acceso On-line, control de voz a través de los micros...	Lo mejor, la novedosa función de control de voz, aunque se quedan cortas las órdenes...
8,9	8,8	8,0	8,0	8,9

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Presentación de videoclips igual que siempre, ¿por qué no la cambian y se copian de la versión PS3?	Canciones pop «spanish» y extranjeras muy actuales, aunque también hay alguna que otra carca.	Lo mismo desde que SingStar es SingStar: consigue el tono original en los eternos modos: Batalla, Dueto...	Si te gusta el pop nacional y comercial tendrás juego para muchas tardes de verano.	Las 30 nuevas canciones, radiadas hasta la saciedad en estos últimos meses, son su única baza.
7,5	8,9	8,0	8,5	8,2




Verás muchas veces esta imagen. Una buena patada en la cabeza de tu rival, que se desploma mientras se le cae el protector bucal. Victoria por K.O.





Género
Lucha
Compañía
THQ
Desarrollador
Yuke's
Distribuidor
THQ
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (1371 KB)
P.V.P.
Recomendado 69,95 €
www.ufcundisputed.com
16+





UFC 2009 UNDISPUTED

MÁS BRUTAL ES IMPOSIBLE

Yuke's no para. A este estudio de **THQ** le da tiempo a desarrollar un *WWE Smackdown! Vs. RAW* anual y multiplataforma, acaba de lanzar al mercado *WWE Legends Of Wrestlemania* para **PS3** y ahora se atreve con peleas aún más brutales, las de la UFC. Con tantos juegos de lucha deportiva en su haber, la expectación por la salida de ***UFC 2009 Undisputed*** estaba justificada, y el resultado ha sido más que notable.

Estamos ante un título de lucha dinámico, brutal y divertido que nos llevará a *rings* octogonales en los que podremos vencer a nuestro rival con multitud de técnicas y estilos.

Antes de nada, hay que establecer diferencias. ***UFC*** no tiene nada que ver con *WWE*. El *pressing* es espectáculo, «pachangas» con amigos y leches con escaleras. ***UFC*** ofrece peleas más técnicas, en las que protegerse es tan importante como un buen gancho de izquierdas. Muestra de ello es su tutorial de más de media hora. Pero que nadie se asuste. Hasta los niveles avanzados no tendrás que hacer uso de la completa gama de llaves y *Submisions* que ofrece el juego, por lo que las peleas a puño y patada limpia te servirán tanto para jugar con tus amigos como para ganar luchas en los niveles de dificultad medios y bajos.

PROGRESIONES JUGABLES

Parece que **THQ** buscaba un sistema de juego intuitivo, y lo ha conseguido. Mención especial merece tanto la defensa como el sistema de puños y patadas. Los gatillos nos permitirán controlar la altura para defendernos o golpear de manera fácil, mientras que las llaves, complejas al principio, te abrirán un sinfín de posibilidades una vez las domines.

En cuanto a los modos de juego, el que más tiempo te mantendrá a los mandos será Carrera. En él comenzarás con un «pinpín» para ascender pelea tras pelea hasta el cinturón. Un calendario nos ayudará a planificar los entrenamientos para hacernos más fuertes en todas las facetas del juego. Podremos también hacernos sesiones de fotos o incluso, a medida que nos hagamos un nombre, llevar *sponsors* en nuestros pantalones que nos den más beneficios.

En definitiva, ***UFC 2009 Undisputed*** es un título más cercano a la simulación que un *Tekken*, y más equilibrado y dinámico que un *WWE*. Aire fresco para el género.

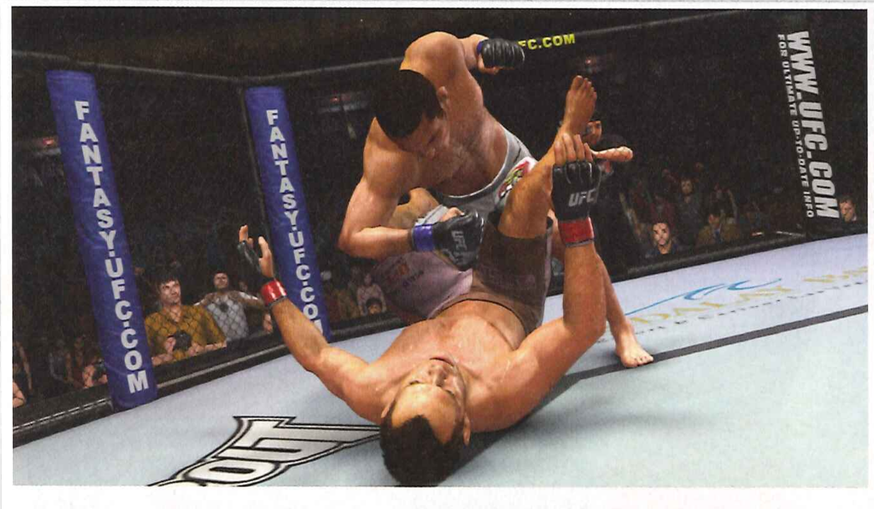
SI BUSCAS UN WWE CON OTRA LICENCIA OLVÍDALO, UFC ES MÁS TÉCNICO Y REALISTA

LA ALTERNATIVA



SMACKDOWN VS RAW 2009. Más sencillo y con más opciones, pero menos brutal y completo en lo jugable.

Por **Wiki**

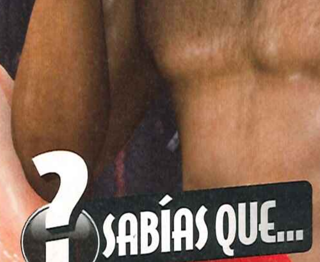




Podrás golpear a tu adversario desde cualquier posición. Incluso para zafarte cuando te quiera hacer una llave.

Una buena defensa es fundamental, sobre todo para la cabeza. El problema es el de siempre: los reflejos.

Gráficamente supera con creces a WWE. El sudor, los impactos en la cara, y el sistema de colisiones dan la talla.



¿SABÍAS QUE...

La UFC es la organización más importante de combates de Vale tudo del mundo? Nació en 1993 y su éxito cada vez traspasa más fronteras.





VIGILA TU ESTADO.
No hay ningún tipo de HUD que te diga cómo andas de vida, pero si tu velocidad y la fuerza de tus golpes disminuye, ándate con mucho cuidado.



ESFUÉRZATE CON LAS LLAVES.
Es posible que te veas abrumado por las variables del tutorial en cuanto a las llaves. Al principio cuesta realizarlas, pero el esfuerzo merece la pena.



ALGUNOS CORTES Y MUCHA SANGRE.
Entre asalto y asalto tu médico aprovechará para curarte las heridas que te haya abierto el rival, y es que por ellas se pierde mucha sangre.

EVALUACIÓN



Los gráficos, la tensión de las batallas, el realismo que da la ausencia de HUD y lo intuitivo que es el sistema de golpes.



Al principio te resultará difícil atinar con las llaves. El tutorial es complejo. Le faltan algunas opciones más al modo Carrera.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Al sistema de colisiones le ha faltado un punto, pero el modelado de los personajes impresiona.	Mucho guitarreo en los menús y comentarios en inglés. El sonido de los golpes duele.	Muy realista e intuituva. Buen equilibrio entre simulación y espectáculo. La IA te lo pondrá difícil.	Exhibición, Combates clásicos y Carrera son los modos de juego. Alguna opción más y sería perfecto.	Que tu colega caiga redondo tras una patada merece la pena. Lo malo, que sólo jueguen dos.	El apartado gráfico es sobresaliente y no verás ni una ralentización durante tus horas de juego.	Las peleas más brutales del Vale tudo por fin en tu PS3. ¿Podrás llegar a ser el número uno?
9,0	9,0	9,1	8,5	9,0	9,0	9,0





Naruto ha logrado mejorarse en el uso del Rasengan. Sin embargo, aún necesita a una de sus sombras para realizarlo.





Género
Lucha
Compañía
Namco Bandai
Desarrollador
Cyber Connect
Distribuidor
Atari
Jugadores

On-line
No
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Selector 50/60HZ
No
Pantalla Panorámica
No
Sonido Surround
No
Memory Card
86KB
P.V.P. Recomendado
29,95 €
http://www.namcobandaigames.com/games/ultimateninja4narutoshippuden

12+

LA ALTERNATIVA



DBZ: INFINITE WORLD. Otra gran serie que apura sus últimos días en nuestras PS2.

NARUTO SHIPPUDEN
ULTIMATE NINJA 4

MÁS ADULTO POR FUERA

Naruto ya se ha hecho mayor y por consiguiente ha aprendido nuevas técnicas, ha madurado mentalmente (aunque sin excesos) y, suponemos, habrá notado un aumento del vello corporal. Sin embargo, sus cambios se han quedado ahí y se han hecho mucho más notorios en el *anime* que en esta cuarta entrega de la saga *Ultimate Ninja*, la cual, como es habitual, nos llega con unos dos añitos de retraso respecto a Japón. De hecho, allí los aficionados a la obra de Masashi Kishimoto juegan con la secuela de éste.

MISMA IDEA

Haber llegado por fin a las aventuras de ***Naruto Shippuden*** no implica que se hayan perdido las raíces de lo que hasta ahora han sido los *Ultimate Ninja*. Esta cuarta entrega es muy similar a los anteriores, pero a diferencia de la tercera, que incorporó como principales novedades las transformaciones de los personajes y el modo Competición Definitiva, ésta viene con la desgracia añadida de no incluir nada absolutamente original más allá del nuevo plantel de *ninjas*, el cual, como es obvio, incluye las versiones adolescentes de los héroes que todos conocemos.
Por lo tanto, que nadie espere nada que no haya visto ya, aunque esto puede resultar bueno o malo dependiendo de un factor: haber jugado o no con *Ultimate Ninja 3*. Y es que no pretendemos confundir a nadie; estamos hablando de la saga que mejores títulos de Naruto ha dado en **PS2**. Es más, esta cuarta entrega sigue dando la cara como juego de lucha gracias al dinamismo de los combates, a lo accesible de su sistema de control y a lo divertido o espectacular que puede resultar pelear con un amigo.
Así pues, los fanáticos del manga conocerán de memoria lo que ofrece esta franquicia, pero para los no iniciados, que son los que quizá puedan sorprenderse más con ***Ultimate Ninja 4***, diremos que se trata de un título de lucha 1 *Vs.* 1 con buenos gráficos en *cel shading* y con combates en escenarios planos con hasta tres niveles diferentes de profundidad o de altura. Esto hace posible, por ejemplo, empezar la lucha en el suelo y acabarla sobre un tejado mientras, de un modo sencillo de aprender pero algo más difícil de dominar, los personajes se pegan, se lanzan por los aires y esquivan golpes realizando la técnica de reemplazo dando lugar a secuencias impactantes y frenéticas.

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA 4 OFRECE CASI LO MISMO QUE LA TERCERA ENTREGA

POBRE EN MODOS DE JUEGO

Naruto Shippuden Ultimate Ninja 4 vuelve a apostar por un modo Historia similar al que incorporó en la tercera entrega y que ahora se denomina *Master Mode*. Dicho modo nos invita a manejar a Naruto por distintos escenarios recogiendo objetos y obteniendo pistas mientras combate contra grupos de enemigos que le atacan en masa. Estos combates, por desgracia, no utilizan el mismo sistema que el resto del juego, sino que se presentan de un modo «todos contra todos» en tres dimensiones de escasa calidad técnica que, por si fuera poco, se resuelven a base de machacar botones indiscriminadamente. Si a esto le unimos que las misiones son un tostón en escenarios vacíos, pues eso.

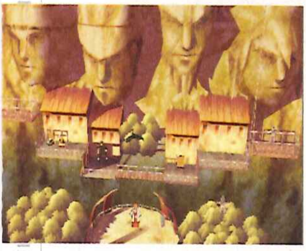


¿SABÍAS QUE...

Naruto es el nombre de un ingrediente que se suele incluir en el ramen. Se trata de un pequeño círculo de pescado con una espiral en el centro.

RECOPILACIÓN DE HÉROES

No pienses que un juego basado en Naruto Shippuden te va a impedir controlar a los personajes de siempre. Aparte de las versiones creciditas de los protagonistas, también están los homólogos de éstos en sus tiempos mozos.







Tras una misión introductoria basada en el entrenamieto de Naruto con Jiraiya, el juego enlaza con la historia de Naruto Shippuden.

AVENTURAS DE NARUTO EN PS2

Dos sagas de Naruto han aparecido hasta la fecha en PS2. La otra, Naruto: Uzumaki Chronicles, se centra más en la aventura, aunque con mal resultado.

EVALUACIÓN



Sigue siendo un juego de lucha divertido, emocionante y con muchos personajes desbloqueables. Además, los héroes ya han crecido.



No incluye ninguna novedad y es exactamente igual que las versiones anteriores. El Master Mode es muy mejorable a nivel técnico.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Cel Shading de calidad y mucho color. Lamentablemente en las misiones del Master Mode la cosa decae.	No incluye la BSO del anime, pero sí melodías inspiradas en él. Además, puedes poner las voces en japonés.	El tener que desbloquear gran parte de los personajes siempre es un aliciente para echarle horas.	Más que problemas de duración los tiene de dificultad. Sin ser demasiado hábil lo completarás sin problemas.	Buen juego en cuanto a lucha, flojo en cuanto a modos e igual que las entregas anteriores.
8,6	8,5	8,2	8,0	8,3

TEST

Los programadores no han escatimado imaginación a la hora de diseñar a los enemigos que aparecen en el juego.

PS3

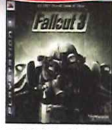
SACRED 2
FALLEN ANGEL

OTRA MANERA DE VER LOS RPG

Género
RPG
Compañía
Koch Media
Desarrollador
Ascaron
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
x4
On-line
Sí
Trofeos
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (4.866 MB)
P.V.P. Recomendado
59,95 €
www.sacred2.es

16+

LA ALTERNATIVA



FALLOUT 3. Cambia la perspectiva, pero no el desarrollo abierto en este genial RPG.

Los usuarios de consolas, y más concretamente de **PS3**, hemos estado esperando durante mucho tiempo ese *RPG* que colmara todas nuestras expectativas. Parece ser que la decimotercera entrega de *Final Fantasy*, que llegará el año próximo, puede conseguir tal propósito; pero mientras tanto, lo cierto es que los desarrolladores occidentales han estado más cerca de lograrlo, gracias a joyas como *Oblivion* o *Fallout 3*. Claro está que la concepción de estos programadores es radicalmente distinta a la que los nipones tienen de este género, pero esto no tiene por qué ser algo negativo. Para gustos, los colores, desde luego.

Y es que este ***Sacred 2*** (cuya primera entrega, aparecida en 2004 sólo para PC, se convirtió en todo un éxito en Europa) se enmarca de forma descarada en ese subgénero que podríamos definir como «clones de *Diablo*», la genial saga de **Blizzard** que pronto verá aparecer su tercera entrega. O, si necesitas un referente dentro del universo **PlayStation**, estaría muy cerca de la saga *Baldur's Gate* para **PS2**, o de su sucesor natural, *Champions Of Norrath*.

Al comenzar el juego, y tras una secuencia introductoria que aclara más bien poco (de hecho, el argumento central en ***Sacred 2*** tiene una importancia mínima), tendrás que elegir entre seis héroes pertenecientes a otras tantas clases, algunas muy recurrentes en este tipo de juegos y otras no tanto. También tendrás la opción de llevar a cabo la campaña del Bien o del Mal, aunque esto es algo que tampoco influye demasiado en su desarrollo.

AFÁN DE RECOLECCIÓN

A partir de este momento estarás solo en el gigantesco mundo de *Ancaria*, y bajo una perspectiva aérea (con un *zoom* personalizable, aunque lo ideal para jugar será alejarlo al máximo, con lo que se pierde gran parte del detalle gráfico) recorrerás todo tipo de entornos medievales: desde bosques a costas pasando por catacumbas subterráneas, decenas de pueblos y ciudades, desiertos, etc. Realmente, la escala de este universo es mastodóntica y recorrer todo el mapeado te llevará mucho, mucho tiempo. Lo mismo ocurre con las misiones. Aparte del encargo principal que viene asociado al personaje elegido, encontrarás cientos de misiones secundarias que te serán encargadas por los secundarios que vayas encontrando, y que consistirán en típicas recolecciones de objetos, aniquilación de enemigos o escolta de personajes no jugables. Afortunadamente, el mapa que aparece en pantalla te indicará en todo momento el lugar exacto al que acudir para completarlas.

Los combates tienen una forma totalmente *arcade*, con cada botón asignado a un arma o a un poder especial, y es en la evolución del protagonista donde se encuentra el mayor aliciente para avanzar en el juego. Ir ganando experiencia para adquirir nuevas habilidades, fortalecer al personaje y, sobre todo, ir haciéndote con los centenares de objetos que aparecen en cofres o que sueltan los enemigos al ser derrotados se convertirá en una obsesión muy familiar, que ha acompañado a este tipo de juegos desde sus inicios, y que los *fans* sabrán valorar como se merece.







¿SABÍAS QUE...

Debido al largo proceso de desarrollo del juego sus programadores, los alemanes de Ascaron, se declararon en quiebra a principios del mes de mayo.

Cada uno de los seis personajes cuenta con un árbol de habilidades específico que podrás ir desbloqueando a medida que ganes niveles de experiencia.

El modo multijugador permite que hasta cuatro participantes entren o salgan de la campaña principal en la que estás jugando en cualquier momento.

EDICIÓN DE LUJO

Por sólo diez euros más que la edición normal, puedes conseguir este pack exclusivo para PS3 que incluye varios objetos de coleccionista, entre ellos una figura.

EVALUACIÓN



Los que conozcan este tipo de juegos se sentirán como en casa con una fórmula poco original, pero efectiva y adictiva.



Técnicamente presenta algunos defectos en el apartado gráfico, y su desarrollo puede resultar monótono.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Un gigantesco mundo bellamente diseñado, aunque algunas texturas y el frame rate dejan que desear.	Lo más extraño es el hecho de que algunas voces hayan sido dobladas, mientras que otras no.	Su desarrollo y control son de lo más sencillo, y el sistema de misiones abierto invita a seguir avanzando.	Tanto su enorme mapeado como el gran número de misiones garantizan horas de juego.	Cuatro participantes pueden colaborar o competir en la modalidad multijugador integrada.	Mejora lo visto en su entrega para PC, sabiendo adaptarse a las capacidades de la consola.	El primer juego de este tipo para PS3 no es perfecto, pero sirve para cubrir el hueco con solvencia.
8,1	8,4	8,6	9,2	8,8	8,3	8,6



TEST

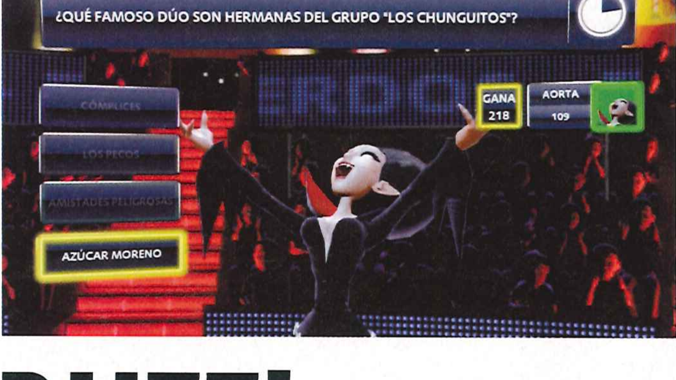
Por Anna





PS3







Tanto solo como en compañía deberás superar las ya míticas pruebas de Dedo más veloz, Pasa la bomba, Pelea de tartas, Cuenta atrás...

Género
Party Game
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Relentless Software
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
x8
On-line
Sí
Trofeos
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
39,95€ (juego)
69,95€ (juego+buzzers)
www.buzzthegame.com



BUZZ! ¿QUÉ SABES DE TU PAÍS?

ESPAÑA ¿TU ASIGNATURA PENDIENTE?

Qué mala es la soledad cuando uno no la elige, qué pesar es querer jugar con alguien y no tener con quién... Son pensamientos de hace años, porque la soledad no existe desde que existe **PS3**. La gran mayoría de juegos de *next gen* tienen una opción de juego On-line que permite que los usuarios podamos jugar desde el sillón de nuestra casa con otros jugadores sentados en sus sofás a miles de kilómetros de distancia de nosotros. Tal es el caso de este *Buzz!* que te ofrece la posibilidad de poner a prueba tus conocimientos sobre España a nivel mundial simplemente conectándote a *PlayStation Network*. Desde aquí, también te podrás descargar nuevos concursos personalizados (preguntas *MyBuzz* creadas por los usuarios), comprar paquetes de preguntas...

Como su título indica, ***¿Qué Sabes De Tu País?*** posee centenares de preguntas acerca de España, tanto de su música y gastronomía, como de deportes y sociedad, entre otros temarios. ¿Quién cantó con Montserrat Caballé el himno de las Olimpiadas del 92? ¿Por dónde le corrían *litros de alcohol* a Ramoncín? ¿De la ampliación de qué museo se encargó Rafael Moneo? Seguro que te las sabes todas; el 90% de las cuestiones son producto nacional. Y las rondas, tanto en solitario como en multijugador, son las ya habituales: Dedo más veloz, Pasa la bomba, Pelea de tartas, Cuenta atrás, Contrarreloj...

CREA Y COMPARTE TUS PROPIAS PREGUNTAS SOBRE ESPAÑA EN MYBUZZ, Y DESCÁRGATE EL DE OTROS USUARIOS. ¡ES GRATIS!

LA ALTERNATIVA



BUZZ! EL MULTI CONCURSO
El primer Buzz! de PS3 con preguntas de todo tipo y sobre todas las nacionalidades.

EVALUACIÓN

No aporta nada nuevo a la franquicia en PS3 (mismas rondas, mismas opciones On-line...). Sin embargo, las preguntas personalizadas de nuestro país son todo un acierto para pasarlo en grande con amigos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,0	8,2	8,2	8,5	8,5	8,0	8,2

Como todos los Buzz, tendrás concurso para rato y más si lo amplías con los packs...

Compra nuevos packs, juega con otros usuarios, descárgate gratis preguntas...





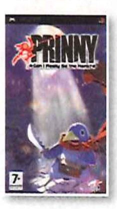






Aquí vemos a la bella y letal Etna atormentando a todos los Prinnies. Las escenas de diálogos constituyen uno de los momentos más ingeniosos y cómicos del juego. Las voces, en inglés, gozan de gran calidad.





Los final bosses poseen una resistencia y un catálogo de rutinas dignas de mención. Al menos cuentas con 1.000 vidas.

Género
Plataformas/ Acción
Compañía
NIS America
Desarrollador
Nippon Ichi Software
Distribuidor
Digital Bros.
Jugador
On-line
No
Texto-doblaje
Inglés
Grabar Partida
128KB
P.V.P. Recomendado
39,99 €
www.prinnies.com

7+

PRINNY
CAN I REALLY BE THE HERO?

1000 VIDAS TIENE MI PINGÜINO

Todas las vidas son preciadas, excepto la suya. Esa es la frase que reza en la parte posterior de la carátula de ***Prinny: Can I Really Be The Hero?***, la última locura de **Nippon Ichi**. Después de formar parte de la fauna de la mítica saga *Disgaea* y hacer sus pinitos en *Cross Edge*, el pingüino *Prinny* por fin tiene su juego exclusivo: un cómico, furibundo y más que exigente *arcade* de plataformas con guión incluido de serie. Aunque tras descubrir su exagerada dificultad, más que de un homenaje bien podríamos hablar de venganza por parte de sus creadores. Bromas aparte, la escenificación 2.5D de ***Prinny*** nos regala una colección de *sprites* adorablemente animados y perfectamente integrados en coloristas escenarios vectoriales, un poco más modestos, pero sabiamente engalanados con texturas de sabor añejo. Emociones de antaño que también transmiten sus efectos de sonido y una cuidada banda sonora que acompañan al genial doblaje en inglés. Pero tras ese primer y engañoso contacto verás cómo toma forma un plataformas tremendamente diabólico que nos regala la friolera de mil vidas, -sí, habéis leído bien-, para que completemos los diez escenarios principales con sus *final bosses* correspondientes, auténticos asnos imbatibles que darán al traste con tu paciencia. Tendrás que exprimir tus reflejos, tus sentidos, memorizar cada rutina y emplear de manera más que precisa todas las cualidades físicas, ofensivas y defensivas del desgraciado pingüino. ***Prinny*** es a partes iguales y, por momentos, bello, imposible, original y en muchas ocasiones injusto, pero sabe generar la atracción suficiente para que pierdas con él tus próximas mil vidas.





ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS. Otra maravilla para PSP en 2.5D de dificultad antológica.





UN PASEO POR EL CUARTEL GENERAL DE LOS PRINNIES

En este reposado paraje, el único de todo el juego, podremos visitar a la malvada Etna, entrar en los diferentes mundos, salvar partida y acceder a todos los secretos y contenido extra de Prinny.

EVALUACIÓN

El carisma del protagonista y su mágico mundo semi-bidimensional old school te atraparán desde la primera partida. De tu destreza y paciencia dependerá que sigas con él hasta el final o que lances tu PSP a la Fosa de las Marianas. Pruébalo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR
8,4	8,5	8,8	9,0	-

Sprites excelentemente animados en 2D y escenarios vectoriales correctos.

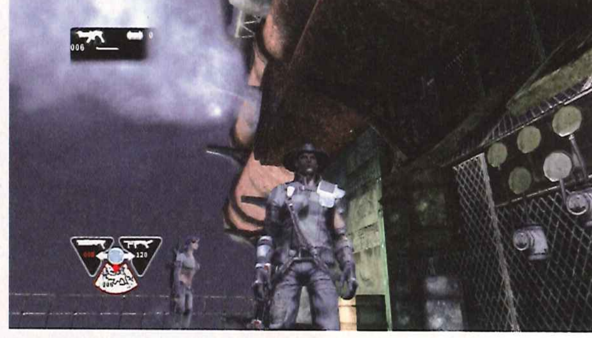
Melodías entrañables, una simpática colección de FX y un gran doblaje.

Su dificultad lo hace eterno y además cuenta con muchos retos extra.



TEST





En todo momento el protagonista estará acompañado por varios personajes controlados por la consola. Sin embargo, su escasa inteligencia artificial les convertirá en un escollo para avanzar, más que en una ayuda.



Las armas que están a disposición del protagonista carecen del «impacto» que deberían tener en todo shooter que se precie. Muchas veces ni siquiera sabrás si estás atacando al enemigo o no.

PS3

Género **Shooter/ Plataformas**
Compañía **Codemasters**
Desarrollador **Blue Omega**
Distribuidor **Codemasters**
Jugadores **x8**
On-line **Sí**
Trofeos **Sí**
Texto-doblaje **Castellano-Inglés**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **Sí (3.172 MB)**
P.V.P. Recomendado **59,95 €**
www.damnationgame.com
18+

DAMNATION

UN MONTÓN DE PROMESAS INCUMPLIDAS

Y es que no hay nada peor que hacerse ilusiones con un juego que, según sus creadores, va a suponer toda una revolución en un género tan asentado como el de los *shooters* en tercera persona. Revolución que vendría dada, siempre según sus responsables, por la «verticalidad» de su desarrollo, sus escenarios amplísimos y la combinación de disparos y plataformas (algo que ni siquiera la venerada saga *Tomb Raider* ha sabido realizar nunca de forma acertada).

Ambientado en un futuro en el que la sociedad norteamericana ha regresado a la época del «salvaje oeste», sólo que con todos los engendros mecánicos que podrían esperarse de una época futurista, el protagonista del juego tendrá que luchar contra un malvado dictador y su ejército de robots. Lo hará en compañía de un grupo de clichés con patas -desde la chica explosiva al indio, pasando por el hispano-, que podrán ser controlados por la consola o por otros jugadores gracias a su opción multijugador cooperativa. En cualquier caso, el desarrollo del juego no se aleja de una fórmula mil veces vista, y además ni siquiera la mejora un ápice. El control del personaje principal deja mucho que desear -tanto en los saltos como cuando empuña un arma-, los niveles son confusos pese a su linealidad, y las secuencias en las que controlarás alguno de los vehículos que aparecen en el título tampoco están bien desarrolladas. Ni siquiera las opciones de juego a través de *PSN* sirven para aliviar la sensación de que todo lo que se ve en este ***Damnation*** ha sido hecho muchas veces antes, y mucho mejor.







LA ALTERNATIVA



RED FACTION GUERRILLA
Este mes también llega este otro shooter en tercera persona, muy superior.

EVALUACIÓN

Un par de ideas originales no sirven para desarrollar un juego a su alrededor, más aún cuando están tan mal plasmadas. Ni su parte de shooter ni la de plataformas están a la altura de lo que se exige.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
6,2	7,2	6,3	7,0	7,4	5,8	6,2

La «original» ambientación no ha sido reflejada con demasiado acierto.

Problemas en el control y un desarrollo aburrido lastran el avance de la aventura.

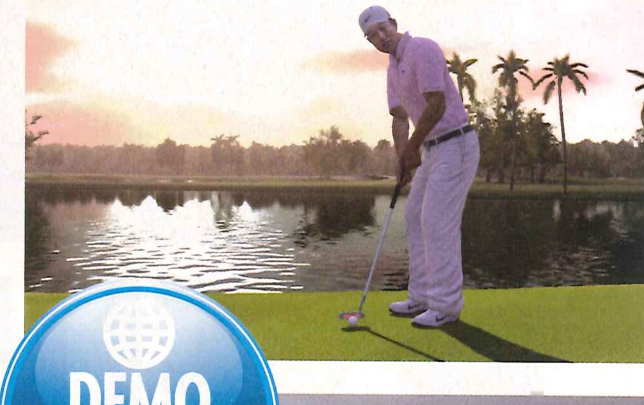








Los bunkers cercanos al green no deberán ser demasiado problemáticos. Aún así, mejor alejarse de ellos todo lo posible.

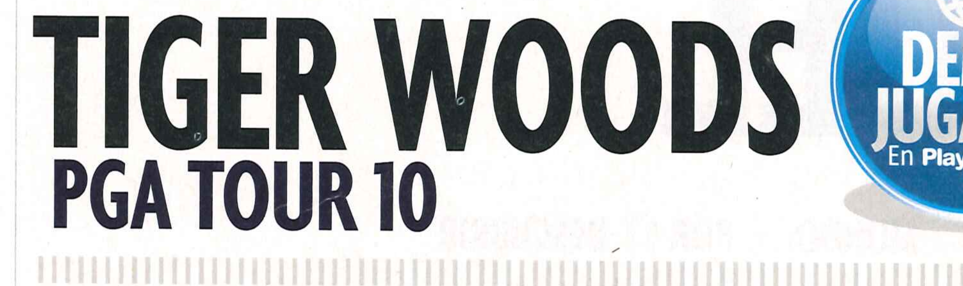






Género
Deportivo
Compañía
EA
Desarrollador
EA Sports
Distribuidor
EA
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Inglés
Grabar Partida
148KB
P.V.P. Recomendado
69,95 €
http://tigerwoodspgatour.easports.com/





TIGER WOODS
PGA TOUR 10



MÁS TIGER QUE NUNCA

Desde sus orígenes, **Electronic Arts** apostó por el golf y sus simuladores siempre han estado entre los mejores. Sólo su empeño, a veces obsesivo, por evolucionar los controles le han restado seguidores a unos juegos que, por lo demás, son la referencia en realismo y calidad gráfica. Este año las cosas parecen diferentes y a sus muchas bondades tradicionales le han añadido una mejora en el sistema de control, parecido al anterior pero más preciso y sencillo de interpretar. Sigue siendo igual de intuitivo, pero las mediciones son más fáciles en el *green* y en los golpes a media potencia.

REAL Y DIVERTIDO

Con sus antecesores ocurría con frecuencia que uno no sabía por qué lo había hecho tan bien... o tan mal. Aquí hay sorpresas, claro, pero muchas menos y el juego acaba por ser lo que buscan los amantes del género: riguroso pero entretenido. La oferta de modos, aunque superior a la del año pasado, es prácticamente la misma... pero se han potenciado al máximo los modos de juego en red, con especial atención al juego multijugador y a la comunidad de jugadores On-line. Podremos participar en toda clase de torneos en red con los jugadores que creemos en el modo Carrera.

EL SISTEMA DE CONTROL ES AHORA MÁS PRECISO Y ES MÁS FÁCIL MEDIR LA FUERZA



COMPETICIÓN EN RED MULTIJUGADOR

Es uno de los apartado donde más se han puesto las pilas. Muchas opciones de juego, torneos para todos los gustos, competiciones multijugador y una completa y cuidada comunidad.

LA ALTERNATIVA

TIGER WOODS PGA TOUR 09. La mejor alternativa es la entrega de 2009.

EVALUACIÓN

Aunque las últimas entregas ya habían mejorado en jugabilidad, estamos ante el simulador más equilibrado, regular y preciso de la saga. Espectacular en lo gráfico, extremo en realismo y mucho más divertido.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,9	8,5	9,1	9,0	9,0	8,5	9,0

El más realista y espectacular... pero es casi igual a la anterior entrega.

Igual que una retransmisión deportiva... pero en inglés.

Podremos participar en torneos On-line o diseñar nuestras propias partidas multijugador.

TEST





Género
Conducción
Compañía
Codemasters
Desarrollador
Asobo Studio
Distribuidor
Codemasters
Jugadores
x16
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (2.252 MB)
P.V.P. Recomendado
59,99 €
http://www.fuel-game.com



LA ALTERNATIVA



BAJA EDGE OF CONTROL. Otro juego con miles de kilómetros de competición todoterreno.

FUEL

UN MUNDO POR DESCUBRIR

Fiarse mucho de lo visto en una versión *beta* es a veces tan arriesgado como jugar a la ruleta rusa, pero la verdad es que ***Fuel*** ya nos dió buenas vibraciones hace un mes. Además de la buena impresión, la lógica nos decía que los casi cuatro años de trabajo invertidos por **Asobo Studio** tenían que verse reflejados en alguna parte y, en líneas generales, podemos decir que finalmente han hecho un gran trabajo. Aunque reconozcamos tal mérito, también hay que señalar que, apartado por apartado, no nos va a costar demasiado encontrar juegos en **PS3** que lo superen en cada uno... pero es en su conjunto donde ***Fuel*** sale bien parado.

Fuel es un *arcade* que bebe de muchos juegos de conducción a la hora de plantear el tipo de pilotaje y también en el desarrollo de sus distintas pruebas. En el estilo de conducción es divertido, muy manejable (alguno pensará que demasiado) y siempre prima la velocidad y el espectáculo frente al realismo. Sea el terreno que sea, lo que está asegurado en ***Fuel*** es que no habrá dos minutos seguidos de la misma superficie ni cien metros sin un salto o una trampa. El mapeado cuenta con miles de kilómetros cuadrados y en algunos tipos de prueba tendremos total libertad de elegir nuestras propias rutas. Inicialmente sólo tendremos acceso a una mínima parte de este mastodóntico escenario y sólo ganando carreras conseguiremos desbloquear nuevos territorios. Hay carreras para todos los gustos: en circuito, pruebas cronometradas, de punto a punto y también carreras abiertas que pueden durar más de media hora.

CARRETERA, MANTA... Y GPS

En ***Fuel*** se corre para conseguir gasolina y esa es también la moneda con la que podremos comprar hasta setenta vehículos presentes en el juego. Como en otros títulos, algunas pruebas requieren de una máquina específica perteneciente a una de las seis categorías de vehículos. A mayor dificultad, mayor cantidad de gasolina obtendremos... pero más vale que midamos bien nuestras posibilidades ya que aquí sólo vale la victoria. Los rivales no son muy inteligentes, ni suelen aprovechar demasiado los atajos, pero si son numerosos pueden entorpecer mucho cuando se trata de coches. El GPS será una herramienta fundamental en las pruebas de punto a punto y en menor medida en nuestras andanzas en el modo libre en busca de nuevos retos. Hay más de setenta desafíos, y si los multiplicamos por varios niveles de dificultad, la cifra final resulta más que interesante para garantizarnos muchas horas de diversión.

Por si esos 160.000 Km. de caminos no son suficientes, también cuenta con un modo en red para dieciséis jugadores simultáneos con casi el mismo tipo de pruebas y un editor que nos permitirá crear competiciones a nuestro gusto.

NO SERÁ TAN BONITO COMO MOTORSTORM, PERO ES IGUAL DE DIVERTIDO Y LO DUPLICA EN HORAS DE JUEGO





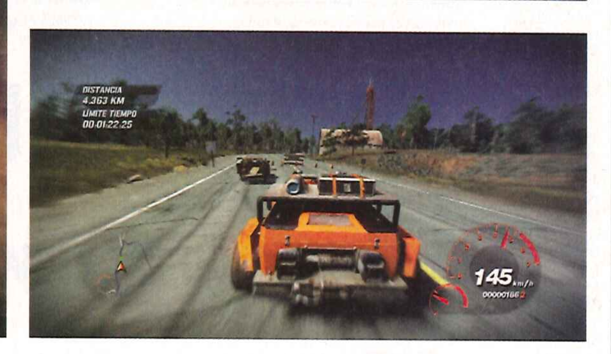


¿SABÍAS QUE...

Los escenarios han sido creados con imágenes de satélite y su mapeado es de 14.000 Km. cuadrados y con 160.000 Km. de caminos y rutas.



En los saltos, cuando vayamos en moto o quad, el piloto hará toda suerte de trucos... pero no los controlaremos nosotros.





FUEL. La moneda de cambio del juego es la gasolina y para sumar litros deberemos ganar carreras. Por cierto, aquí llegar segundo no vale de nada; sólo los primeros pasan la prueba y suman fuel.



VEHÍCULOS. Para poder participar en algunas pruebas hay que tener un vehículo específico y sólo se pueden conseguir con el dinero ganado en las carreras. Se pueden pintar al gusto.



EDICIÓN. Cada victoria o reto conseguido nos aportará algún complemento con el que equipar a nuestro personaje. Podremos elegir desde la indumentaria general hasta el tipo de tatuajes.

EVALUACIÓN



Un arcade jugable y frenético con una mecánica sencilla de las que enganchan desde la primera partida. Parece fácil... pero por poco tiempo.



Aún con GPS, hay pruebas en las que encontrar el camino más corto es un milagro, sobre todo cuando la dificultad es más elevada.

GRÁFICOS
No son de lo mejor que veremos en el género, pero dan el pego y el conjunto resulta bastante espectacular.
8,3

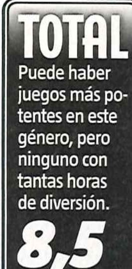
SONIDO
Una banda sonora potente y más bien rockera acompañada de unos efectos muy realistas.
8,8

JUGABILIDAD
Muy jugable y apto para todos los públicos, al principio. Luego, el grado de exigencia se vuelve serio.
8,6

DURACIÓN
Tiene un montón de pruebas, bastantes modos de juego y el mapeado es colosal, así que muy duradero.
9,0

ON-LINE
Setenta carreras multijugador en red, modo estilo libre On-line y editor para crear pruebas.
9,2

RENDIMIENTO
Se han esforzado por aprovechar las posibilidades de PS3. Escenarios colosales y ni una sola carga en el juego.
8,5



TOTAL
Puede haber juegos más potentes en este género, pero ninguno con tantas horas de diversión.
8,5

Por Nemesis

TEST

PSP





41 temazos de las últimas cuatro décadas, algunos de ellos exclusivos para PSP. Además, el juego incorpora una tienda On-line donde comprar más canciones.





Género **Musical**
Compañía **MTV Games**
Desarrollador **Harmonix/ Backbone Ent.**
Distribuidor **Electronic Arts**
Jugador 1
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano-inglés**
Grabar Partida **96KB**
P.V.P. Recomendado **39,95 €**
www.rockband.com
12+



Logra la sincronía completa entre los cuatro componentes de tu banda y los puntos y la adrenalina se dispararán mientras la música atrona tu oídos.

Usa dos direcciones del pad y dos botones para pulsar los acordes en el momento justo. Parece fácil, pero en Difícil y Experto será algo infernal.



ROCK BAND UNPLUGGED

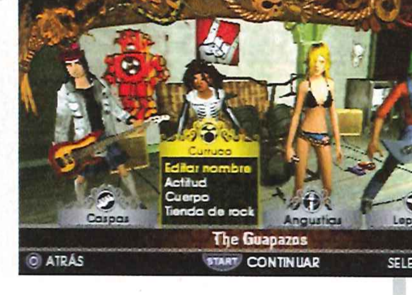
COMO TENER UNA BANDA EN EL BOLSILLO

Seré sincero, no albergaba grandes esperanzas hacia este *Rock Band* portátil. El mayor atractivo del original es jugar con los periféricos (la guitarra, la batería y el micro), algo imposible de realizar en **PSP**, pero infravaloré a **Harmonix**. Su decisión ha sido tan simple como lúcida: olvidémonos de diseñar una minibandurria para **PSP** y hagamos de ***Rock Band Unplugged*** un puro juego de habilidad, sustentado por la mejor banda sonora de la historia de la **PSP**. En lugar de deslizar las manos por un mástil de plástico, hagamos que el jugador machaque sus pulgares controlando no a uno, sino a los cuatro miembros de una banda: Guitarra, Bajo, Cantante y Batería. Con L y R se alterna de una pista de instrumento a otro en plena canción, mientras pulsamos los cuatro acordes con dos direcciones del *pad* y los botones Triángulo y Círculo. La clave del juego: lograr que los cuatros instrumentos suenen acompasados y no perderse en el infierno de notas de colores que caen en cascada. Tras dos partidas, es prácticamente imposible despegarse de la **PSP**. Entre las 41 canciones que componen el *tracklist* hay temazos de *Pearl Jam*, *Nirvana*, *Motörhead*, *Bon Jovi*, *The Killers* o *System Of A Down*. Imprescindible conectar unos cascos a la **PSP** para sumergirse de lleno en «la acción». Lo único negativo es la ausencia de multijugador, algo que habría venido de perlas para emular, en parte, la experiencia del *Rock Band* de **PS3**. Eso sí, se ha incluido una tienda On-line para comprar más canciones... O sea, que la fiesta sólo acaba de empezar.

LA ALTERNATIVA



GITAROO MAN LIVES!
Otra joyita rítmica para PSP. Difícil de encontrar, pero merece la pena.





LA MUCHACHADA A LA CONQUISTA DEL PLANETA

Crea tu banda, gana puntos, conquista a los fans. Cambia tu aspecto, compra nuevos instrumentos y lánzate a tocar en garitos de todo el mundo, incluyendo Madrid. Groupies castizas, las mejores.

EVALUACIÓN

La ausencia de un modo multijugador es el único lunar de este hiperadictivo juego de habilidad, un torpedo de puro Rock que hará blanco en tus neuronas. No es como tocar la guitarra en PS3, pero te dejará absorto mientras destrozas tus pulgares.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,0	9,2	9,0	8,5	-	8,9

La pantalla 16:9 de la PSP permite una visión perfecta de las cuatro pistas.

Enchufa unos cascos y ponte a flipar con 41 temazos que suenan a gloria.

Nada. Niente. Cero. Una pena, porque habría sido genial jugar en modo ad hoc.





TEST





Aunque el prota esta vez es Clank, Ratchet no sólo hace acto de presencia, sino que también podrá ser controlado. Son fases a modo de Arena, donde deberás hacer frente a hordas de enemigos con las armas típicas de la saga.

PS2

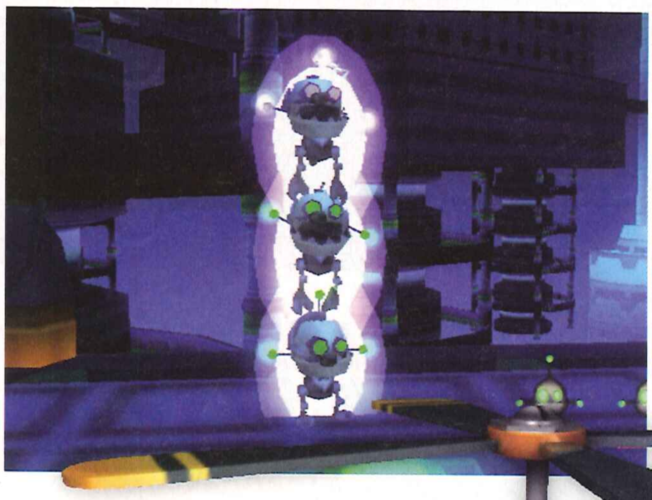


Género
Plataformas
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Sanzaru Games
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores

On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Selector 50/60HZ
No
Pantalla Panorámica
No
Sonido Surround
No
Memory Card
352 KB
P.V.P. Recomendado
39,99 €
es.playstation.com

7+





CLANK AGENTE SECRETO

DE SECUNDARIO A PROTAGONISTA DE SU JUEGO

Hace justo un año Clank se independizó, tomó las riendas de su propia aventura en **PSP** y nos sorprendió por su frescura a pesar de respetar los pilares de la ya clásica franquicia de **Sony**: las plataformas y la acción. Y ahora, aquella propuesta da el salto a los 128 *bits* con idéntica historia, misma mecánica, igual desarrollo y exacto *look*. Así que, a priori, piensas que si entonces funcionó, ahora también. Pero no sucede del todo así; lo que es un éxito para una portátil no tiene por qué resultar igual para una consola doméstica... Primero, porque la calidad de la imagen requiere una mayor resolución al ser vista en la pantalla de una televisión; y segundo, porque los retos que presenta son más divertidos de superar esperando en la parada del autobús que sentado en el sillón de casa. Es decir: mientras que para la versión **PSP** es correcto que se planteen fases de plataformas con una mecánica de juego tipo *Bemani*, en **PS2** el usuario prefiere poner a prueba su habilidad saltando y esquivando dichas plataformas de la manera más sencilla y clásica: pulsando tan sólo el botón X. Salvo estos dos apuntes, ***Clank Agente Secreto*** es una buena propuesta para los amantes de la saga: acción, *puzzles*, sigilo (algo inédito en un *R&C*), modo Arena, fases de conducción y, lo más curioso, podrás disfrazarte de Ratchet o el Capitán Qwark.

LA ALTERNATIVA




RATCHET & CLANK. Por el mismo precio (39,99€) hazte con la colección completa de Ratchet & Clank.

EVALUACIÓN

La aventura, idéntica a la original de PSP, es entretenida por sus fases de acción o por la posibilidad de disfrazar a Clank de Ratchet o del Capitán Qwark, pero su desarrollo no resulta tan divertido en una consola doméstica. Además, gráficamente pierde bastante en una pantalla de televisión. Pero a pesar de todo, es de esos juegos que te hacen pasar un buen rato.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
7,5	8,2	8,0	8,2	8,0

Diseño de personajes correcto, pero todo se veía mucho mejor en la pantalla de PSP.

Lo bueno para PSP no siempre es bueno para PS2. Fases de sigilo algo cansinas.





NEMESIS
Aunque nos haga sudar por su notable realismo (no es un arcade), sus explícitos gráficos y rotunda brutalidad provocarán desmayos a tu abuela.

Demoledor
★★★★

Compañía
EA Sports
Programador
Sports Burnaby
Género
Deportivo

A LA VENTA
2
DE JULIO

Fight Night Round 4

Tras un par de años de barbecho, EA Sports nos brinda otra ración de uppercuts, jabs y rings ensangrentados

La pasada temporada nos quedamos sin nuestra ración de *Fight Night*, pero en **EA Sports** tenían un buen motivo: estaban puliendo al máximo la fórmula de la anterior entrega para ofrecernos ahora el más brutal y realista espectáculo de boxeo que se ha visto hasta la fecha. ***Fight Night Round 4*** llegará este verano, acompañado de más de 45 leyendas del cuadrilátero y recuperando a Mike Tyson para un videojuego, algo que no sucedía desde hace una década.

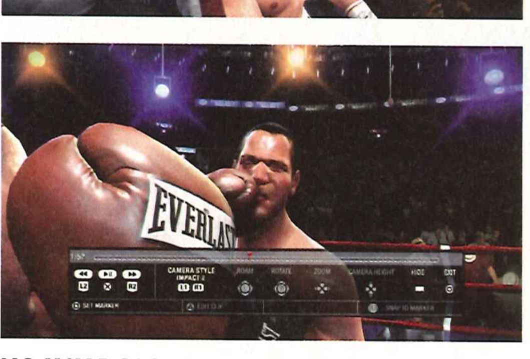
Tyson Vs. Ali: ¿el duelo imposible?
Los dos púgiles comparten la carátula de esta entrega, tras un debate que propició hasta su propia página web (www.AliorTyson.com), donde los *fans* de la franquicia decidieron que el más grande de todos los tiempos compartiera estrellato con el ídolo caído, pero éste *Blu-ray* también nos va a permitir encarnar al mejor George Foreman, a Jake *Toro Salvaje* LaMotta, a Julio César Chávez, Lennox Lewis, Joe Frazier...

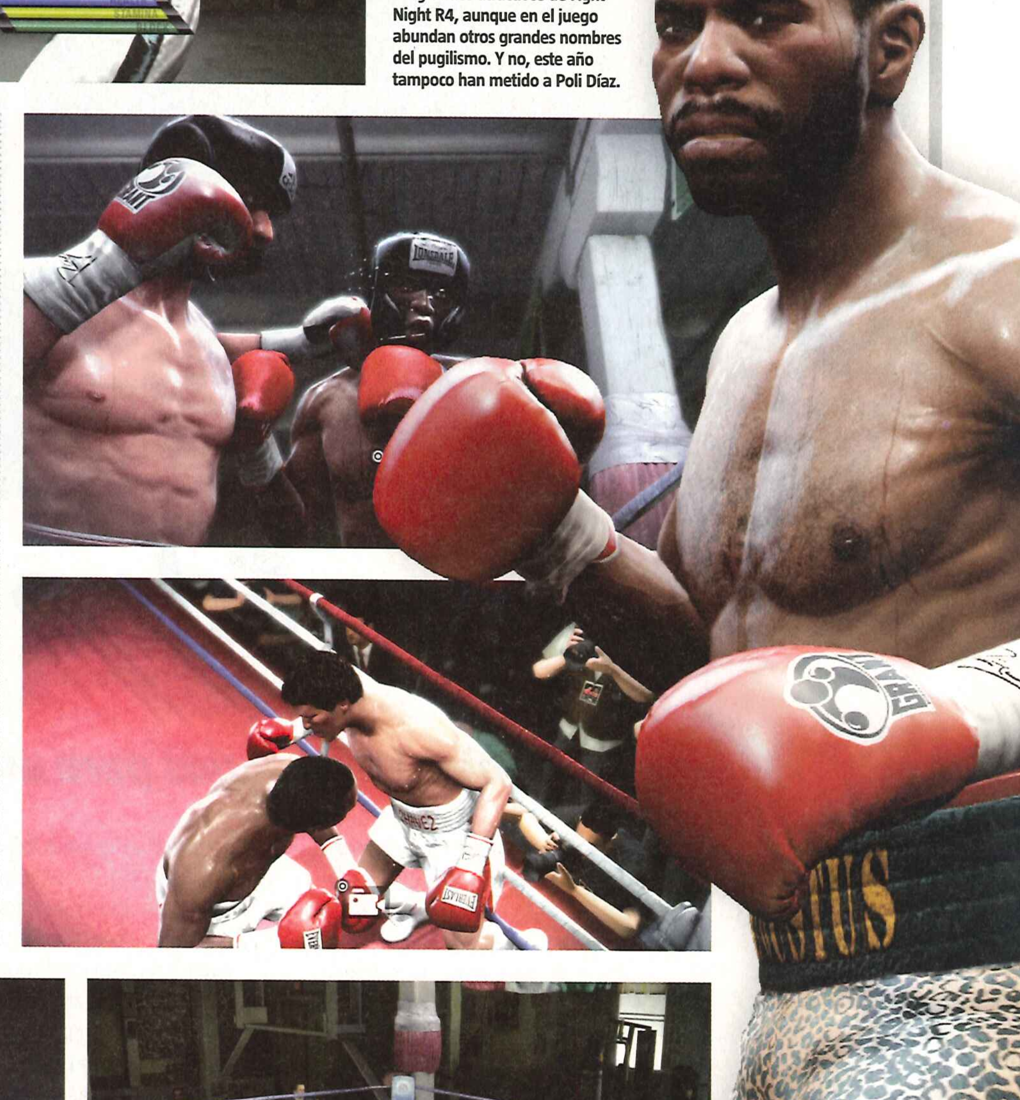
En este nuevo *Fight Night* **EA Sports** ha seguido sumando nuevos elementos para hacer de cada combate algo tan único como dolorosamente realista. Al impresionante acabado de los gráficos (echad un vistazo a las pantallas), se le incorpora además la nueva IA, bautizada como *R.E.A.L.* (*Record, Evaluate, Adapt, Learn*), que simula a la perfección el comportamiento de cada púgil con su modelo real. Esto signfica que elegir, por ejemplo a Foreman, implica beneficiarse de todas sus virtudes... y defectos. Ojito, pues, con las elecciones de boxeador antes de meterse de lleno en un combate On-line, aunque también tendremos oportunidad de crear a nuestro propio fulano desde cero, e ir acompañándole en una carrera por las diversas categorías que puede llevarnos a conquistar el cinturón de campeón... o acabar en el arroyo.
La obsesión por alcanzar el máximo realismo llega incluso a la importancia de mantener las distancias con el otro púgil, con golpes interiores que a primera vista parecen no tener un gran impacto en el transcurrir de la pelea, pero que pueden minar la resistencia del rival o hacernos ganar un combate a los puntos en el último *round*. Aunque no nos engañemos: lo que nos chifla es ganar un combate con un directo brutal que haga saltar la sangre y el protector bucal. Y sucederá.

Después de una década sin ser jugable, Tyson ficha por FNR4

En el modo Legacy podrás crear a un púgil desde cero o retomar la carrera de una leyenda del cuadrilátero.

El duelo Tyson VS Alí es uno de los grandes atractivos de Fight Night R4, aunque en el juego abundan otros grandes nombres del pugilismo. Y no, este año tampoco han metido a Poli Díaz.





NO HAY DOLOR, NO HAY DOLOR...

¿Te ha molado el directo con el que has pulverizado la mandíbula del rival? No te cortes y activa la repetición instantánea. Cambia el ángulo de la cámara y acerca el zoom a tu completo antojo, hasta pillar ese mágico instante en el que sangre y saliva salen disparadas.

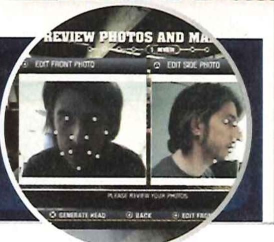




1 Aunque es un simulador, FNR4 incluye algún que otro toque arcade y canalla, como el cabezazo o los golpes bajos. No abuses de ellos o te eliminarán.



2 Si dispones de una cámara PlayStation Eye, podrás tomarte una foto y generar un púgil con tu rostro. El nuestro era un cruce entre Sinatra y Sammy Davis Jr.





Los combates mezclan los clásicos turnos con rejillas de 3x4. Si echáis una ojeada a los marcadores se os escapará un aullido de terror. Un poco sí asustan.







PRIMERA IMPRESIÓN

THE ELF
Si no te asustan los retos difíciles y pasas por alto su manifiesta simplicidad gráfica, te acabará enganchando.

Intimidatorio
★★★★★

Compañía
NIS America
Programador
Compile Heart/ Idea Factory
Género
RPG







Cross Edge

Personajes legendarios para un RPG muy exigente

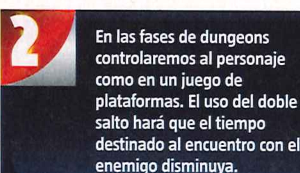
Reunir protagonistas de varios videojuegos -y compañías- populares en un único lanzamiento es un sueño que no suele producirse con demasiada asiduidad. Los programadores de **Compile Heart**, compañía subsidiaria de **Idea Factory**, aceptaron el reto y nos ofrecen un curioso y exigente *RPG* por turnos, pero con aparición de rejillas en los combates, en el que se dan cita apariciones tan estelares como Demitri, Morrigan o Felicia de *Darkstalkers* (**Capcom**); Raze y Marie de *Mana Khemia 2* y *Atelier Marie* (**Gust**); Lyner y Shurelia de *Ar Tonelico 2* (**Gust-Bandai Namco**); Etna y Prinny de *Disgaea* (**Nippon Ichi**) o Zelos y Meu de *Spectral Souls* (**Idea Factory**). Todos ellos compartirán aventuras y desventuras con los tres héroes principales y, algo más anónimos, de la historia (York, Miko y May). Por compañeros que no quede. Bajo esta ambiciosa y atractiva premisa nace ***Cross Edge***, acompañado de un original esquema de juego en el que conviven a partes casi iguales la exploración de mapas a vista de pájaro en busca de almas perdidas, interminables secuencias de diálogos en alta resolución (en inglés), zonas de seguridad donde trastear con los personajes, curiosos *dungeons* plataformeros de *scroll* multidireccional por los que corretear y saltar y, cómo no, pantallas de combate, mitad turnos, mitad estrategia. Por cierto, si echáis una ojeada a los escenarios de combate de esta página os daréis cuenta de que sus marcadores son auténticas ecuaciones matemáticas. En este apartado y en muchos otros (creación, mejora y síntesis de objetos, *skills*...), ***Cross Edge*** te exigirá dedicación y tiempo ya que controlar todas y cada una de sus facetas no será tarea fácil, aunque tampoco imposible. Quizá el tremendo carisma de sus populares personajes, el ligero encanto de su armazón gráfico bidimensional, su serpenteante guión y una más que sólida banda sonora te ayuden a superar las pequeñas barreras de estudiada complejidad.





1 Las zonas de Save Point nos permiten potenciar a los protagonistas, crear, mejorar o sintetizar objetos y explorar la zona en busca de eventos y almas. El radio de búsqueda se amplía al subir de nivel.

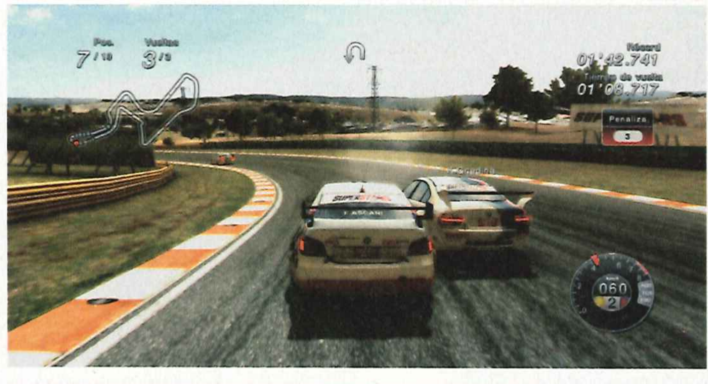




2 En las fases de dungeons controlaremos al personaje como en un juego de plataformas. El uso del doble salto hará que el tiempo destinado al encuentro con el enemigo disminuya.













PRIMERA IMPRESIÓN



DE LÚCAR
Un juego de conducción intenso y realista que puede tentar, sobre todo, a los jugadores del perfil de Gran Turismo.

Exigente
★★★★

Compañía **Koch Media**
Programador **Black Bean Games**
Género **Conducción**



Aquí lo más importante es pilotar con cabeza y no precipitarse. Correr mucho y frenar después que los demás.

Superstars V8 Racing

Un reto para los amantes de la conducción más realista

Pese a la gran cantidad de juegos de coches con que cuenta **PS3**, resulta curioso que los amantes de la simulación no tengan más de cinco o seis títulos a los que aferrarse cada año. Conscientes de esa carencia, **Black Bean Games** ha situado a ***Superstars V8 Racing*** en el perfil realista y exigente de los simuladores. En líneas generales, hablamos de un estilo parecido al de *Gran Turismo*, pero algo más intenso en el pilotaje y también más riguroso a la hora de penalizar las infracciones o los errores al volante. Técnico en el pilotaje, pero sin llegar a las exageraciones puristas de un *TOCA Race Driver*, cada carrera es una emocionante batalla por conquistar o defender posiciones frente a unos rivales bastante rocosos. En cierta manera recuerda mucho al estilo de juego del otro título que presenta esta compañía estos días, *SBK 09*, sólo que con coches y bastante menos *arcade*. La tensión en carrera es elevada y constante, el control excelente y su dificultad parece la perfecta para picarnos sin remedio.

Gráficamente, nos ha sorprendido para bien, sobre todo por los efectos de lluvia. Es un espectáculo y se puede decir que está a la altura de los mejores, tanto en el grado de realismo de los coches, con daños físicos, como en el detalle de los circuitos. Podremos hacer toda clase de ajustes técnicos en nuestros vehículos y estarán presentes las pruebas del campeonato italiano, así como los pilotos que lo disputan, incluida la española María De Villota.

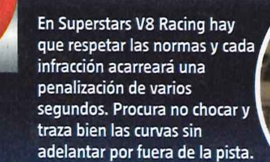
Para terminar, decir que la oferta en cuanto a modos de juegos es importante y va desde el clásico modo Temporada con carreras de fin de semana, hasta un divertido modo multijugador en red.



Claves

1 Estamos ante un juego de conducción serio y realista, así que para estar delante, hay que pilotar bien e intentar no cometer muchos errores. Todo fallo supondrá una pérdida automática de posiciones.





2 En Superstars V8 Racing hay que respetar las normas y cada infracción acarreará una penalización de varios segundos. Procura no chocar y traza bien las curvas sin adelantar por fuera de la pista.







El diseño de los marcadores es idéntico al del reciente Guitar Hero Metallica. Aunque el nivel de dificultad es un poco más accesible.





PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
Aunque te hayas trillado hasta la saciedad los anteriores GH, la posibilidad de cantar, usar la batería y tocar en grupo es abrumadora.

Electrizante
★★★★☆

Compañía
Red Octane
Programador
Neversoft
Género
Musical

Guitar Hero Greatest Hits



Canta y aporrea lo mejor de la franquicia

Tras la incorporación del micro y la batería en *Guitar Hero World Tour*, **Red Octane** y **Activision** lo tenían claro: ¿por qué no recuperar las mejores canciones de las anteriores entregas de la franquicia para que los *fans* puedan cantarlas con el micro y tocarlas con la batería? Dicho y hecho. Tras montar una encuesta On-line, en la que los *fans* de *GH* votaron sus temas favoritos de los tres *Guitar Hero*, *GH: Rocks The 80s* y *GH Aerosmith*, el *track list* resultante se compone de 48 clasicazos, reunidos en el inminente ***GH Greatest Hits***. Se ha eliminado la paja (hurra por el sentido común de los internautas) y nos encontramos al fin con la oportunidad de berrear el *Mother* de Danzig y comprobar si en grupo somos capaces de sobrevivir a esos dos maratones llamados *Free Bird* y *Through The Fire And Flames*. Estos dos clasicazos de Lynyrd Skynyrd y DragonForce son sólo una minúscula parte del desfile de *hits* que nos esperan, obra de grupos del calibre de Deep Purple, Iron Maiden, Mötley Crüe, Nirvana, Judas Priest, Slayer, The Police, Franz Ferdinand...

Y todas ellas grabaciones originales, nada de versiones. Y muchas de ellas, además, nos van a permitir utilizar el doble pedal de bombo, heredado del reciente *GH Metallica*, del que también se ha tomado el diseño de marcadores.

De momento, hemos podido probar una *beta* a conciencia y tenemos que decir que nos hemos emocionado ante la posibilidad de tocar en grupo esas canciones que nos costó horas dominar con la guitarra, años ha.



Claves



1 Algunas de las 48 canciones que componen el set list nos permitirán utilizar el doble pedal de bombo de la batería, una herencia del magistral Guitar Hero Metallica.





2 Podemos dar fe de la emoción que causa cantar por fin esos temas que teníamos trillados con la guitarra de anteriores GH. Raining Blood o Bark At The Moon te dejarán la garganta en carne viva.

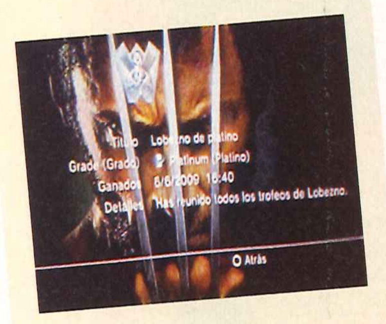
Buzón

- Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
- ¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
- ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
- Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón)** **c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

Fotomatón



Aunque no supone un logro importante, más allá de la reserva, Eric Fernández nos pone los dientes largos con su edición especial de inFamous.



Odi no nos envía un único récord, nos manda nada menos que dos trofeos platino en un mismo e-mail: Lobezno y El Padrino II. ¡Qué máquina!

El récord del mes



Gerard Perez y su amigo se picaron con el record de COD5 que mostramos hace poco y lo han superado (nivel 28).

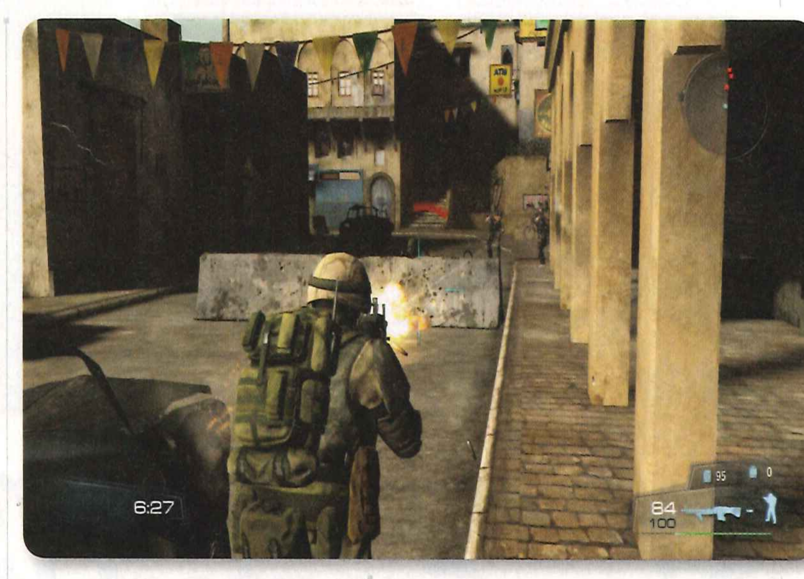
Acabó el sueño de Duke

CHRISTIAN RODRÍGUEZ. VÍA E-MAIL.

Así es, la crisis no distingue a nadie, ni siquiera a empresas de desarrollo de videojuegos. El estudio **3D Realms** ha sucumbido, y ahora se ha convertido en poco mas que una modesta empresa que un día aspiró a publicar el mejor juego de todos los tiempos: ***Duke Nukem Forever***.

Tras diez años de supuesto desarrollo (en los que no han faltado retrasos, cancelaciones, puestas en escena...), ***Forever*** aún se estaba gestando en el estudio que más interés (o rabia) despertaba en relación a un juego. Se preveía como una total revolución en el mundo de las consolas, tras el «desarrollo» de la que sería la última entrega del *Duke* en cualquier consola, y en el cual se podría apreciar una física, unos gráficos y una historia jamás vistos antes. Unos dicen que no fue mas que un engaño para crear un *hype* de diez años de duración, otros piensan que llegó a ser más que una idea mal enfocada y poco productiva por parte de la empresa, y otros, sencillamente, creían que la aparición del ***Duke*** se haría de rogar por poco tiempo.

Pero la dura verdad es que sí se estaba desarrollando, y en Internet se pueden apreciar distintas imágenes y videos sobre el que sería «el juego». Y digo la dura verdad no por desacreditar a los que no creían en la salida de ***Forever***, sino porque lo que se muestra no es mucho mas de lo que pueden conseguir **Capcom** o **Square-Enix** en tres o cuatro años, pareciendo más un desarrollo «a la prisa» que un verdadero juego. Sea como fuere, la vida del *Duke* (que pasará por la **PSP**) no tendrá su obra maestra... por ahora.



Salas españolas en SOCOM Confrontation

MURDER POTATO. VÍA E-MAIL.

Recientemente he adquirido el juego ***SOCOM Confrontation*** (infravalorado por la mayoría por haberle dedicado poco tiempo, aunque eso es un tema aparte). Cuando vi las numerosas salas me gustó mucho, ya que hay 2 ó 3 salas españolas. Lo que no me gustó tanto fue cuando entré y comencé a recibir insultos de los demás por ser español. Pensé que me habia equivocado de sala y que esos sudamericanos eran poco amigos de los españoles. Pues bien: no me habia equivocado. Estaba en una sala española y al poco de volver a entrar me expulsaron por votación...

¡Sorprendente! No me dejaban jugar en una sala de mi país. Por lo que he visto en foros no soy el único al que le ha pasado esto. Yo no pido jugar sólo con españoles, ni de Barcelona, sólo quiero poder jugar sin tener que apagar el micro para que no descubran que soy español.

La verdad es que como no se arregle esto pronto, los españoles no vamos a poder disfrutar como nos merecemos de este gran título.

¡Yo quiero un Castlevania, no un God Of War!

PEDRO JUAN CASTILLO. VÍA E-MAIL.

La noticia bomba del E3 para mí llegó cuando **Konami** publicó que veríamos un nuevo *Castlevania* en las consolas de nueva generación. ¡Y encima estaba detrás Kojima! Esto no hacía más que prometer... Hasta que vi el primer vídeo del juego en acción. «Esto no es *Castlevania*, es un *God Of War* ambientado en *Castlevania*», me dije yo. No entiendo por qué ese afán de cambiar los géneros a los que han pertenecido los juegos de toda la vida por otros que no les aportan absolutamente nada.

Los *Castlevania* siempre han sido juegos de plataformas en 2D con toques de *RPG* en subida de nivel, objetos, etc... no un juego de «yo

«La crisis no entiende de videojuegos: adios a Duke Nukem Forever»

★Enviado Espacial★

En respuesta al mensaje que Xain nos envió el mes pasado, Jorge Martín nos muestra la mejor manera de ver vídeos en alta definición en nuestra PlayStation 3:

Harto de tener que ver los pocos tráilers de películas en alta definición disponibles en PlayStation Store, decidí encontrar la forma de convertir videos en 720p y 1080p en formato PC o Mac para reproducirlos sin problemas en PlayStation 3. La respuesta es un programa llamado MKV2VOB (www.mkv2vob.com) que permite convertir diversos tipos de vídeo en alta definición a varios formatos reproducibles por PlayStation 3 (hasta con subtítulos).

contra el barrio» en 3D de esos que últimamente se ven a patadas por todos lados... Sé que las 3D son el futuro (realmente discrepo porque sólo hay que ver juegos como *Odin Sphere*) y que el género de moda ahora mismo es el de juegos como *God Of War*, pero no entiendo por qué seguir metiendo una saga en otros géneros que está comprobado que no le pegan y que no divierten, cuando lo fácil sería volver a lo de siempre, sólo que ofreciendo más y mejor. No es tan complicado.

Imaginaos lo que se podría hacer en **PS3** con un *Castlevania* bien hecho; mapeado a lo *Symphony Of The Night* pero infinitamente mayor, posibilidad de más personajes, objetos, secretos, música como siempre soberbia, cambios en el guión según decisiones, escenas *anime* para narrar la historia... pues no hay posibilidades.

Sinceramente ya sé cómo va a acabar el próximo *Castlevania* y eso que aún le queda: uno más dentro del género, si llega al 8 de nota ya sería un logro... lo que no entiendo es cómo Kojima no se ha dado cuenta de eso.

«Castlevania no es un "yo contra el barrio" tridimensional»



¿SABÍAS QUE...

La versión para PSP de *Gran Turismo*, en desarrollo durante más de cuatro años, estuvo a punto de llamarse *Gran Turismo Spyder*? Junto al nombre de *GT Portable*, *Spyder* fue el más valorado, aunque sus creadores no quieren que parezca una versión reducida de *GT* y finalmente han conservado su nombre original.

La versión europea y americana de *White Knight Chronicles* llegará con mejoras con respecto a la original japonesa? En breve se confirmarán las novedades para la versión occidental, ya que aún no se sabe exactamente qué mejoras incluirá.

***Dance Dance Revolution* (o *Dancing Stage*) hará al fin aparición en PlayStation 3? La nueva entrega de la saga de baile introducirá un nuevo sistema de control más complejo, con una alfombra en la que tendremos que bailar sobre ocho flechas de dirección, en lugar de las cuatro direcciones de las anteriores entregas de la saga.**

Aunque la presión hizo a Konami desechar la publicación de *Six Days in Fallujah*, el juego podría llegar al mercado? Atomic Games, sus desarrolladores, siguen viéndole futuro al proyecto y aseguran que actualmente se lo están «rifando» entre las distribuidoras. Atomic quiere cuidar los detalles más sensibles de su desarrollo y destacar la colaboración con las Fuerzas Armadas de EE.UU.



¡Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación esta es tu gran oportunidad!



TERMINATOR: SALVATION
JOHN CONNOR
VÍA E-MAIL.



Soy un gran fan de la saga y tenía unas ganas tremendas de jugarlo; la desagradable sorpresa no se hizo esperar: lamentable calidad técnica, jugabilidad repetitiva y lo peor de todo, un modo historia con una duración que no llega a las cuatro horas.



INFAMOUS
ZEKE
VÍA E-MAIL



El título de **Sucker Punch** tiene un motor gráfico de escándalo, un montón de extras y secretos y un modo Historia larguísimo que te permitirá «rejugarlo» una y otra vez y elegir tu destino como super-héroe o villano a través de tus acciones.



RED FACTION: GUERRILLA
RAÚL
VÍA E-MAIL



Al principio pensé que era «un *GTA* más», pero nada más lejos de la realidad. El motor *Geo-Mod* le da una nueva dimensión al género y la localización en Marte hace que todo sea original y diferente. Su genial modo multijugador es el remate.

Consultorio

Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre
O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto: «Consultorio Oficial»

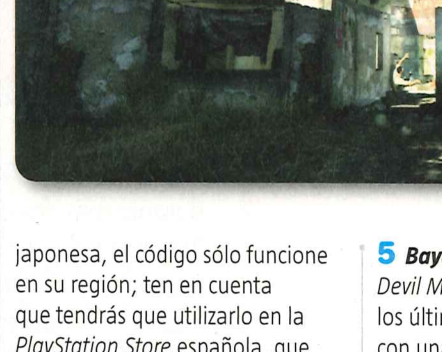


Una de las sorpresas del E3 ha sido sin duda la versión portátil de Gran Turismo. Después de más de cuatro años de desarrollo, aprovechando la presentación de PSPgo Polyphony mostró al fin una versión jugable de Gran Turismo para PSP.

¿Modern Warfare o World At War?

Hola, tengo varias dudas que espero me podais solucionar:
1 ¿Cuál de éstos dos *Call Of Duty* me aconsejais que compre, *COD4: MW* o *COD:WAW*? (ésta pregunta la hago porque cada uno de mis amigos opina de una forma distinta y estoy indeciso. *COD:Modern Warfare 2*, lo compraré seguro, pero quiero otro para «cogerle el tranquillo» a los *COD*...).
2 Si no sale ninguna «tarjeta especial» de *PS Store* en España, ¿una de otro país serviría?
3 ¿Para cuando una actualización que permita juegos de PS2 en las consolas PS3 de 40, 80 y 160 GB?
4 Si *inFamous* no tiene opción On-line, ¿habrá contenido adicional en *PS Store*?
5 ¿*Bayonetta* contará con algun tipo de modo On-line?

ERIC FERNÁNDEZ, VÍA E-MAIL.



COD6: MODERN WARFARE 2. El shooter más esperado de los últimos tiempos se mostró en su versión jugable, al fina, durante el E3.

1 En la redacción lo tenemos claro: nosotros nos quedamos con ***Call Of Duty 4: Modern Warfare***. Todo lo que ha hecho grande a la quinta entrega de la saga, sobre todo en lo que respecta al modo multijugador, lo ha heredado de ***COD4***. También lo preferimos por su temática más actual (estamos un poco aburridos de la Segunda Guerra Mundial), aunque ambos tienen mucha calidad.
2 Es muy posible que aunque te hagas con una tarjeta americana o japonesa, el código sólo funcione en su región; ten en cuenta que tendrás que utilizarlo en la *PlayStation Store* española, que seguramente no cuente con esa lista de códigos de compra en su base de datos.
3 Hemos estado esperando hasta el E3 para ver si **Sony** se decidía a desvelar una actualización que lo permitiera, pero este año tampoco ha habido suerte... Los rumores sobre esa esperada actualización siguen vivos, pero no tenemos ni idea de si finalmente serán confirmados por **Sony** en breve.
4 Lo preguntamos directamente a sus desarrolladores durante la presentación del juego en nuestro país y nos dijeron que, tras tres años de intenso trabajo para completar el desarrollo de ***inFamous***, ahora querían descansar; en un futuro hablarán de secuelas, descargas y complementos.
5 ***Bayonetta*** es lo más parecido a *Devil May Cry* que hemos visto en los últimos años. Además, cuenta con una carismática protagonista (sólo una) y su desarrollo parece bastante lineal como para ser compartido. Puede que nos llevemos una sorpresa, pero todo parece indicar que, si el juego tiene opciones On-line, será en forma de *rankings* de puntos o tiempo.



Fan de Call Of Duty

¡Hola! Me gustaría que me aclaraseis un par de preguntas que tengo:
1 Sobre otoño van a salir dos títulos muy esperados: *Uncharted 2* y *Call Of Duty Modern Warfare 2*... ¿Cuál de los dos debería comprarme? Soy *fan* de los dos juegos, y es una lástima que salgan al mismo tiempo.
2 Respecto a *MGS4*, si borro los



PLAYSTATION 3 NO SE VE Y NO SINCRONIZA MANDOS

Hola. Tengo un problema con mi PS3: No puedo ver nada en la tele, no puedo conectar los mandos y tampoco se puede apagar cuando se presiona el botón táctil de encendido durante cinco segundos.

LUCAS GABRIEL, VÍA E-MAIL.

Es posible que tu consola se haya estropeado, pero aún tienes alguna posibilidad de recuperarla de ese estado. Conecta la consola y, para encenderla, en lugar de pulsar una vez el botón frontal de encendido, déjalo pulsado diez segundos. Si tienes suerte y tenías la consola actualizada a la versión 2.50 o superior, aparecerá un menú de recuperación que te permitirá resetear la consola, restaurar las opciones por defecto o el sistema de archivos, reconstruir la base de datos, restaurar el sistema (borrándolo todo) o actualizar tu **PS3** a una nueva versión de *firmware*.





datos de juego y partidas, ¿se borrará también mi cuenta de *Game ID* o *Konami ID*?

FRANCESC ANDREU, VÍA E-MAIL.

1 Entre *Uncharted* y *COD4*, siempre podíamos recurrir al modo *multiplayer*, pero con ***Modern Warfare 2*** y el segundo título protagonizado por Nathan Drake, nos es imposible, ya que ambos incluirán opciones multijugador a través de Internet. Ambos contarán con un modo Historia impresionante y repleto de sorpresas... Lo único que podemos decirte para que te decidas son las diferentes perspectivas utilizadas: mientras ***Uncharted 2*** presenta una perspectiva en tercera persona, ***COD6*** sigue empleando la perspectiva clásica del género *shooter*, en primera persona.
2 Para borrar tu *Konami ID* tendrías que entrar en la página web de la compañía y darte de baja. Eso sí, si no tenías apuntados tu nombre de usuario y contraseña, tendrás que entrar en la página para recuperarlos, ya que si al jugar On-line con *MGS4* aparecía automáticamente, era el juego el que lo almacenaba, y no el sistema.

Novedades para PSP

Hola. Como gran aficionado a la PSP que soy, quería haceros algunas preguntas:
1 ¿Va a salir *Call Of Duty: Modern Warfare 2* para PSP?
2 He oído rumores sobre un *Assassin's Creed* para PSP, ¿son ciertos?

CHENCHO MATI, VÍA E-MAIL.

1 No parece muy factible... al menos en su formato «original»; si sale, no será como el *COD6* de **PS3**.
2 Se llamará ***Assassin's Creed: Bloodlines*** y te permitirá conseguir nuevas armas para el ***AC2*** de **PS3**.

EL TEMA DEL MES

¿Qué esperas de la Feria E3 de este año 2009?

Rediseños para PlayStation 3 y PSP

PAX. VÍA E-MAIL.

Entre todos los sorprendentes nuevos títulos que seguro aguardan en Los Angeles, siempre he preferido ver novedades en lo que respecta al *hardware*. Entre todos los rumores que circulan por Internet, parece confirmado que tanto PlayStation 3 como PSP sufrirán un rediseño que será mostrado en el E3. Estoy deseando ver una versión *slim* de PlayStation 3 y una PSP con pantalla deslizante sobre los controles (algo que, según Internet, parece más que confirmado). Esperemos que los rumores sean ciertos y, aparte, que alguna compañía nos sorprenda con juegazos de los que nunca habíamos oído hablar y acaben convirtiéndose en la sensación del año... de esos que acaban siendo «El Juego del E3» y que, dentro de unos meses, acaparan todas las portadas de las revistas especializadas.

Sólo espero un nuevo Metal Gear

GAS SNAKE. VÍA E-MAIL.

Estoy deseando ver nuevas imágenes y vídeos de títulos como *MAG*, *Uncharted 2* y *God Of War III*; el esperado rediseño de PSP y juegos como *LittleBigPlanet* para la portátil de Sony... Pero lo que espero con más ganas es, sin ninguna duda, ese *Metal Gear* nuevo que lleva días paseándose ligeramente por Internet. No sé muy bien de qué irá, si estará protagonizado por Snake o Big Boss... ¡Ni siquiera sé si el juego que muestran sutilmente en la página de Konami será un *Metal Gear*! (aunque prefiero pensar que sí lo es).

Por supuesto, no sólo de *Metal Gear* vive el jugón. Soy un gran aficionado a la lucha y estoy deseando ver *Soul Calibur* y *Tekken 6* para PSP, así como la versión PS3 del «Sexto Torneo del Puño de Hierro». No sé, pero me huelo que habrá novedades... No es para menos: dos años lleva el juego en los salones recreativos nipones...

Nuevo tema del mes para el nº 103.

«Al fin se ha mostrado la nueva PSPgo ¿Qué te parece? ¿Añadirías algo más al diseño de la nueva portátil?»

¿Saldrá otro GTA para PSP?

Tras un comienzo estelar en **PSP**, la saga ha pasado a las consolas «mayores» (con *GTA IV*) y actualmente explora sistemas en los que nunca había hecho aparición (*Chinatown Wars*). Por ahora, no hay noticias de una nueva entrega de este juego para **PSP**.



¿Saldrá Kratos en Soul Calibur: BD?

La primera entrega de *Soul Calibur* para la portátil de **Sony** incluirá un invitado de excepción: el protagonista de *God Of War*. Por lo poco que hemos visto, parece que Kratos tendrá todos los movimientos y las armas que le han hecho famoso en su saga.



¿Saldrá Ninja Gaiden Sigma 2?

A pesar de que Tomonobu Itagaki haya abandonado el **Team Ninja**, **Tecmo** sigue adelante con el futuro de Ryu Hayabusa, que llegará a **PS3** con ***NGS2***. Las novedades más importantes son la inclusión de Rachel, Momiji y Ayane como personajes jugables.

T!ps





FANTASÍAS ESTELARES EN PSP...



GALÁCTICAS
PHANTASY STAR PORTABLE
(SEGA)
Una de las sagas de rol más antiguas recaló hace unos meses en PSP con un gran apartado gráfico y un buen multijugador.



INTERPLANETARIAS
STAR OCEAN FIRST DEPARTURE
(SQUARE ENIX)
Otro gran clásico que llegó a PSP para que lo disfrutásemos por primera vez en Europa, con nuevos contenidos y cambios jugables.



ESPACIALES
STAR OCEAN SECOND EVOLUTION
(SQUARE ENIX)
La segunda parte de la saga en exclusiva para tu portátil. Si con First te quedaste con ganas de más, no debes dejar de jugarlo.



1 =
RESISTANCE RETRIBUTION
evaluación 9,3
La saga Resistance debuta en la portátil con una jugabilidad en tercera persona y una emocionante historia entre los dos títulos de PS3.
Sony C.E. 39,95€. +16 años jugado☐




2 =
PES 2009
evaluación 9,1
El auténtico rey del fútbol en PSP sigue siendo PES. Como principal novedad, este año incluye el modo Ser una Leyenda.
Konami. 29,95€. +16 años jugado☐




3 N
MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE
evaluación 9,0
Las cacerías monstruosas que tanto éxito cosechan en Japón vuelven a Europa.
Capcom. 39,95€. +12 años jugado☐




4 ↓
PATAPON 2
evaluación 8,9
La carismática tribu de los Patapon regresa a PSP para plantearte nuevos retos a ritmo de pum pum chaka chaka.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado☐



5 ↓
LOCO ROCO 2
evaluación 9,0
Estas simpáticas bolitas gelatinosas vuelven a PlayStation Portable con nuevas y mucho mejores aventuras.
Sony C.E. 29,95€. +3 años jugado☐

6 ↓
CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
evaluación 9,4
La precuela de Final Fantasy VII nos pondrá en la piel de Zack. Una maravilla técnica y jugable.
Square Enix 39,95€. +16 años jugado☐

7 ↓
GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
evaluación 9,3
El «Fantasma de Esparta» nos descubre cómo se inició su aventura, en el mismísimo Hades.
Sony C.E. 19,95€. +18 años jugado☐

8 ↓
BUZZ! ¿QUÉ SABES DE TU PAÍS?
evaluación 8,0
¿Piensas que Zapatero es un actor de telenovela? ¿O que la capital de Álava es Tomelloso? ¡Entonces necesitas jugar a este Buzz!
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado☐



9 N
ROCK BAND UNPLUGGED
evaluación 8,9
La saga musical de Harmonix se hace portátil con nuevos temazos y grupos. Desde Jackson 5 a Blink 182.
EA. 39,95€. +3 años jugado☐



10 N
PRINNY: CAN I REALLY BE THE HERO?
evaluación 8,8
Los simpáticos pingüinos de Disgaea llegan a PSP en un exigente plataformas.
Digital Bros. 39,95€. +7 años jugado☐





AVENTURA ACCIÓN
GOD OF WAR: C.O.O.
SONY C.E.
19,95€ +18



CONDUCCIÓN
MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX
ROCKSTAR
39,95€ +12



LUCHA
TEKKEN: DARK RESURRECTION
NAMCO BANDAI
19,95€ +16



RPG
CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
SQUARE ENIX
29,95€ +16



SHOOTER
RESISTANCE RETRIBUTION
SONY C.E.
39,95€ +16



DEPORTES
PES 2009
KONAMI
19,95€ +3



PUZZLE
CAPCOM PUZZLE WORLD
CAPCOM
29,95€ +3

NUESTROS FAVORITOS




PRINNY
THE ELF




ROCK BAND UNPLUGGED
NEMESIS



PATAPON 2
ANNA




PRINNY
LAST MONKEY



STAR OCEAN: SECOND EVOLUTION
EDGAR&CÍA




SBK 09
DE LUCAR

RATCHET & CLANK: EL TAMAÑO IMPORTA
LUCKY




LOCO ROCO 2
WIKI

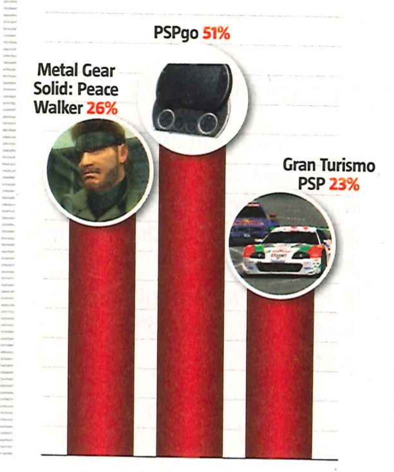
LOS MÁS VENDIDOS

1. **PES 2009** (KONAMI-PLATINUM)
2. **FIFA 09** (EA SPORTS)
3. **GTA: LIBERTY CITY STORIES** (ROCKSTAR-PLATINUM)
4. **X-MEN ORÍGENES: LOBEZNO** (ACTIVISION)
5. **SBK 09** (BLACK BEAN)
6. **G.O.W.: CHAINS OF OLYMPUS** (SONY C.E.-PLAT)
7. **NBA LIVE 09** (EA SPORTS)
8. **FINAL FANTASY VII: CRISIS CORE** (SQUARE-ENIX)
9. **REAL MADRID: THE GAME** (VIRGIN PLAY)
10. **WWE SMACKDOWN VS RAW 2009** (THQ)



LA ESTADÍSTICA
LO MEJOR DEL E3 EN PSP...

La convención de Los Ángeles nos ha traído muchas noticias y novedades para los próximos meses en PSP. ¿Cuál ha sido la que más te ha gustado? En la redacción lo hemos hablado y, para nosotros, las tres mejores noticias sobre el futuro de nuestra portátil son:



EDGAR&CÍA
Se va a llevar a la playa este verano...



CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES. Llevo ya mucho tiempo esperando para hincarle el diente. Ya va siendo hora de hacerlo. **Konami. 14,95 € +12**



BUZZ! QUÉ SABES DE TU PAÍS? Con la familia no va a jugar uno al Castlevania, así que habrá que celebrar algunos concursos culturales. **Sony C.E. 29,95 €. +12**



FOOTBALL MANAGER 2009. Como los fichajes de Florentino no lleguen pronto los voy a acabar haciendo yo en la tumbona. **Sega. 44,95 €. +3**



La sugerencia del chef

HÉROE O VILLANO EN PS3...



ELÉCTRICO
INFAMOUS
(SONY C.E.)
Empire City está desolada y necesita un héroe. Pero ¿lo serás? Elige entre el bien y el mal teniendo en cuenta que cada acto tiene su consecuencia



ARÁCNIDO
SPIDER-MAN: EL REINO DE LAS SOMBRAS
(ACTIVISION)
Vive como Spider-Man o como el simbionte en la última aventura de nuestro hombre araña.




ACUOSO
BIOSHOCK
(TAKE 2)
Uno de los mejores juegos de los últimos años nos planteaba un gran dilema moral: ¿cosechar a las Little Sister o salvarlas y ser más débil?






1 =
KILLZONE 2
evaluación 9,5
Las fuerzas de la resistencia ISA vuelven a hacer frente a los Helghast. Ciencia-ficción e hiperrealismo, todo en uno.
Sony C.E. 69,95€. +18 años jugado☐




2 =
LITTLE BIG PLANET
evaluación 9,5
Crea tu propio SackBoy y lánzate a una gran comunidad creada por todos los usuarios de PS3. Innovación plataformera.
Sony C.E. 69,95€. +7 años jugado☐




3 ↑
INFAMOUS
evaluación 9,2
Un repartidor con poderes eléctricos en una enorme ciudad devastada. ¿Eres héroe o infame?
Sony C.E. 69,95€. +16 años jugado☐




4 ↓
STREET FIGHTER IV
evaluación 9,4
La mejor saga de lucha en 2D de la historia llega a PS3 con nuevos luchadores y una jugabilidad rotunda. Mejor que nunca.
Capcom. 59,95€. +12 años jugado☐



5 ↓
RESIDENT EVIL 5
evaluación 9,3
Miedo, acción y unos zombies más temibles que nunca te esperan en el mejor survival action de la nueva generación.
Capcom. 59,95€. +18 años jugado☐

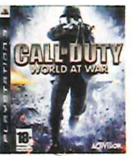
6 ↓
FALLOUT 3
evaluación 9,4
El mejor RPG futurista de la historia regresa de la mano de Bethesda. Prepárate para subir a la superficie.
Atari. 34,95€. +18 años jugado☐




7 ↑
GUITAR HERO METALLICA
evaluación 9,0
El mejor repertorio de la mejor banda de rock. Ponte en la piel de un «Four Horsemen» encima de un escenario.
Activision. 69,95€. +18 años jugado☐



8 ↓
BIONIC COMMANDO
evaluación 9,0
Acción y plataformas armado con un brazo mecánico. El clasicazo de 8 bits se reinventa para PS3.
Capcom. 69,95€. +18 años jugado☐



9 ↓
CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
evaluación 9,1
La II Guerra Mundial recreada con toda su crudeza. Te pondrá los pelos de punta.
Activision. 69,95€. +18 años jugado☐



10 N
RED FACTION: GUERRILLA
evaluación 9,1
La tercera entrega de este gran shooter abierto asalta la nueva generación para liberar Marte de la esclavitud.
THQ. 69,95€. +16 años jugado☐

EL MEJOR DE...









AVENTURA ACCIÓN	CONDUCCIÓN	LUCHA	RPG	SHOOTER	DEPORTES	ON-LINE
GRAND THEFT AUTO IV ROCKSTAR 69,95€ +18	MIDNIGHT CLUB: L.A. ROCKSTAR 39,95€ +12	STREET FIGHTER IV CAPCOM 59,95€ +12	FALLOUT 3 ATARI-BETHESDA 34,95€ +18	KILLZONE 2 SONY C.E. 49,95€ +18	FIFA 09 EA SPORTS 29,95€ +18	KILLZONE 2 SONY C.E. 69,95€ +18

NUESTROS FAVORITOS











LITTLE BIG PLANET THE ELF	GUITAR HERO METALLICA NEMESIS	SINGSTAR POP 2009 ANNA	RED FACTION: GUERRILLA LAST MONKEY	INFAMOUS EDGAR&CÍA	FUEL DE LÚCAR	RATCHET & CLANK: ARMADOS HASTA LOS DIENTES LUCKY	INFAMOUS WIKI

LOS MÁS VENDIDOS

1. **VIRTUA TENNIS 2009** (SEGA)
2. **PES 2009** (KONAMI)
3. **RATCHET & CLANK: EN BUSCA DEL TESORO + DUALSHOCK 3** (SONY C.E.)
4. **UFC 2009 UNDISPUTED** (THQ)
5. **INFAMOUS** (SONY C.E.)
6. **FIFA 09** (EA SPORTS)
7. **SACRED 2: FALLEN ANGEL** (DEEP SILVER)
8. **METAL GEAR SOLID 4** (KONAMI-PLATINUM)
9. **INFAMOUS ED. ESPECIAL** (SONY C.E.)
10. **TERMINATOR SALVATION** (WARNER)

GAME



DESCARGA DEL MES

FINAL FANTASY VII

El que para muchos es el mejor RPG de la historia por fin descargable desde la Store. Revive la historia de Cloud, Barret, Sefirot y compañía doce años después en PS3 o PSP, donde tú prefieras. ¿El precio? 9,99 € por esta gran joya. ¡Insuperable!

ANNA
y las catástrofes más seductoras de PS3...



TERMINATOR SALVATION. John Connor contra las fuerzas de Skynet... Si la película supera a las anteriores entregas de la franquicia, el juego cumple y con creces. **Warner Bros. 59,95 €. +16**



INFAMOUS. Empire City es destruida por una explosión, Cole posee los poderes más sorprendentes gracias a la electricidad. ¿Villano o héroe? Una auténtica delicia. **Sony C.E. 69,95 €. +16**



BIONIC COMMANDO. Calles devastadas, edificios cayéndose lentamente y paisajes realmente decadentes, más el uso del brazo biónico. No se puede pedir más. **Capcom 59,95 € +18**







ROCK DEL BUENO CON GUITAR HERO...



HEAVY
GUITAR HERO: METALLICA (ACTIVISION)
Las mejores canciones de una de las mejores bandas de heavy metal de la historia por fin en tu consola. Ya era hora de emularlos.



HARD ROCK
GUITAR HERO: AEROSMITH (ACTIVISION)
Otra gran banda y otro gran juego. El grupo de Steven Tyler aterrizó en PS2 el año pasado con lo mejor de su repertorio.



DE TODO UN POCO
GUITAR HERO 3: LEGENDS OF ROCK (ACTIVISION)
Pero si lo que te gusta es tocar lo mejor de cada grupo, nada como GH3. Desde Guns N'Roses hasta Héroes del Silencio.



1 =
FIFA 09
evaluación 9,2
EA Sports nos trae un FIFA muy mejorado a PS2 y, encima, a un precio increíble.
EA Sports. 19,95€. +3 años jugado ☐



2 =
PES 2009
evaluación 9,1
Konami sigue apostando por el buen fútbol en PS2, con algunas novedades y su clásica jugabilidad. Además, a buen precio.
Konami. 29,95€. +3 años jugado ☐




3 =
ODIN SPHERE
evaluación 9,4
Lo artesano y el arte digital se unen para dar forma al mejor RPG con espectaculares gráficos en 2D y una historia apasionante.
Square Enix. 39,95€. +12 años jugado ☐




4 =
PERSONA 4
evaluación 9,0
El último juego de rol de Atlus mantiene la misma esencia de toda la saga pero con una nueva e inquietante historia.
Square-Enix. 29,95€. +16 años jugado ☐



5 =
SILENT HILL ORIGINS
evaluación 8,7
El terror primigenio de Silent Hill y su origen, explicado en una fantástica precuela.
Konami. 29,95€. +18 años jugado ☐

6 N
SINGSTAR POP 2009
evaluación 8,2
Singstar sigue creciendo. Pop 2009 te trae una selección de 30 temas del mejor pop nacional e internacional del momento.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado ☐




7 =
MANA KHEMIA: ALCHEMISTS OF AL-REVIS
evaluación 8,4
RPG clásico en dos dimensiones con un argumento cautivador y mucho por descubrir.
Digital Bros. 39,95€. +12 años jugado ☐



8 N
NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA 4
evaluación 8,3
52 luchadores y nuevos modos de juego para el último título del anime.
Namco Bandai. 29,95€.+12 años jugado ☐




9 =
DRAGON BALL Z: INFINITE WORLD
evaluación 8,7
Un nuevo sistema de combate y más de 40 luchadores para la nueva entrega DBZ.
Bandai Namco. 44,95€. +12 años jugado ☐



10 ↓
YAKUZA 2
evaluación 8,4
Libertad limitada de movimientos y muchísima acción. Serás Kazuma, miembro traicionado de un clan mafioso japonés.
Sega. 29,95€. +18 años jugado ☐

EL MEJOR DE...










- AVENTURA ACCIÓN: SILENT HILL ORIGINS, KONAMI, 29,95€ +18
- CONDUCCIÓN: JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS, THQ, 19,95€ +12
- LUCHA: NARUTO ULTIMATE NINJA 3, BANDAI NAMCO, 29,95€ +12
- RPG: ODIN SPHERE, SQUARE ENIX, 19,95€ +12
- SHOOTER: BLACK, EA GAMES, 19,95€ +16
- DEPORTES: FIFA 09, EA SPORTS, 19,95€ +3
- PARTY GAMES: SINGSTAR QUEEN, SONY C.E., 29,95€ +12

NUESTROS FAVORITOS






- PERSONA 4 — THE ELF
- GOD HAND — NEMESIS
- CLANK AGENTE SECRETO — ANNA
- MANA KHEMIA: ALCHEMISTS OF AL-REVIS — LAST MONKEY
- MANA KHEMIA: ALCHEMISTS OF AL-REVIS — EDGAR&CÍA
- SINGSTAR QUEEN — DE LÚCAR
- SINGSTAR — LUCKY
- SINGSTAR QUEEN — WIKI

LOS MÁS VENDIDOS

1. **PES 2009** (KONAMI-PLATINUM)
2. **FIFA 09** (EA SPORTS-PLATINUM)
3. **NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA 4** (NAMCO-BANDAI)
4. **GTA: SAN ANDREAS** (ROCKSTAR-PLATINUM)
5. **GUITAR HERO: METALLICA** (ACTIVISION)
6. **LAS C. DE NARNIA: EL P. CASPIAN** (DISNEY)
7. **RATATOUILLE** (THQ)
8. **COD 3** (ACTIVISION-PLAT)
9. **WALL-E** (THQ)
10. **X-MEN ORÍGENES: LOBEZNO** (ACTIVISION)





A QUÉ JUEGA... Ha*Ash



GH METALLICA

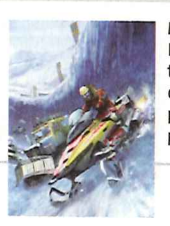
Las hermanas mexicanas Ha*Ash, de promoción por nuestro país con su disco Habitación Doble, nos han confesado que, cuando llegan al hotel, cambian sus guitarras por las del Guitar Hero y se echan unas partidas al Metallica de PS3.

LAST MONKEY

Espera con verdadera impaciencia estos títulos para PS2...



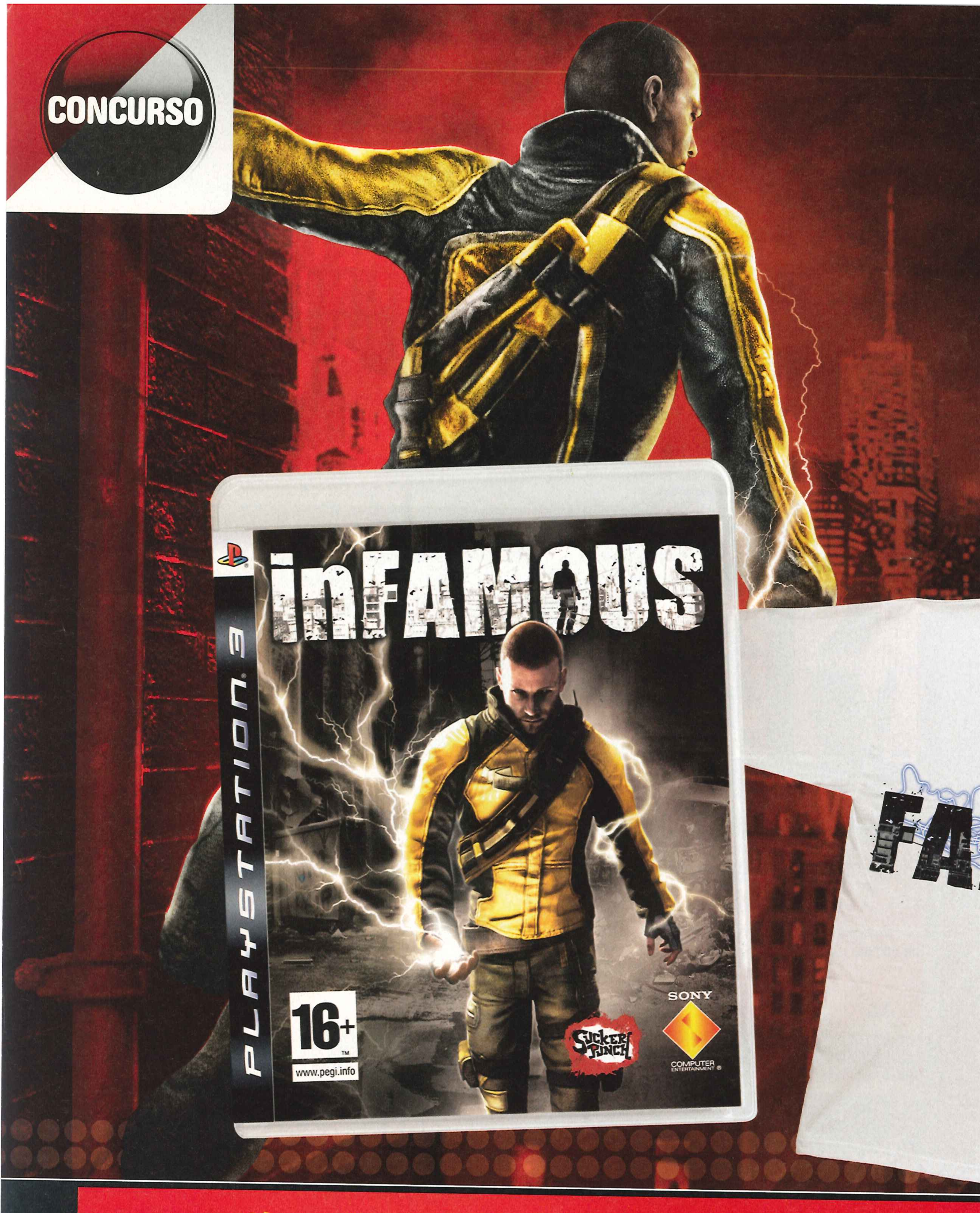
SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES. Una «reimaginación» del Silent Hill original que tanto nos gustó, dotado de unos gráficos espectaculares y nuevos personajes y situaciones.



MOTORSTORM ARTIC EDGE. La saga de conduccción todoterreno de Sony C.E. cambia de consola y de ambientación para mostrar unos salvajes paisajes nevados.



DEVIL SUMMONER 2 Tras Persona 3 y 4, nos llegará un nuevo juego del universo Shin Megami Tensei, esta vez ambientado en el Japón de principios del siglo pasado.



¿Cómo se llama el protagonista de inFamous?

A) Jonas Snaker B) Branny Branner C) Cole McGrath

¡PARTICIPA!

PlayStation Revista Oficial y Sony Computer Entertainment te invitan a conseguir fantásticos premios de inFamous para PlayStation 3. Si quieres optar a uno de los 25 lotes de juego y camiseta que sorteamos, envíanos un SMS con la respuesta correcta antes del 12 de julio de 2009.

REGALAMOS 25 LOTES DE JUEGO + CAMISETA

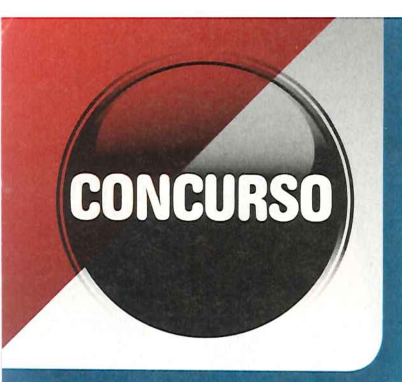
I AM INFAMOUS

I AM inFAMOUS

¿Cómo participar?

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra infamousps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: infamousps A

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid.Fecha límite: 12 de julio de 2009.



¡PARTICIPA!

Capcom, Koch Media y PlayStation Revista Oficial te invitan a conseguir 20 fantásticos lotes de Bionic Commando para PS3. Si quieres optar a uno de los 20 premios que sorteamos, envía un SMS con la respuesta correcta antes del 12 de julio de 2009.

REGALAMOS

20 JUEGOS





www.bioniccommando.com

¿En qué consola doméstica debutó Bionic Commando?

A) PlayStation B) NES C) PC Engine



KOCH MEDIA

PLAYSTATION 3

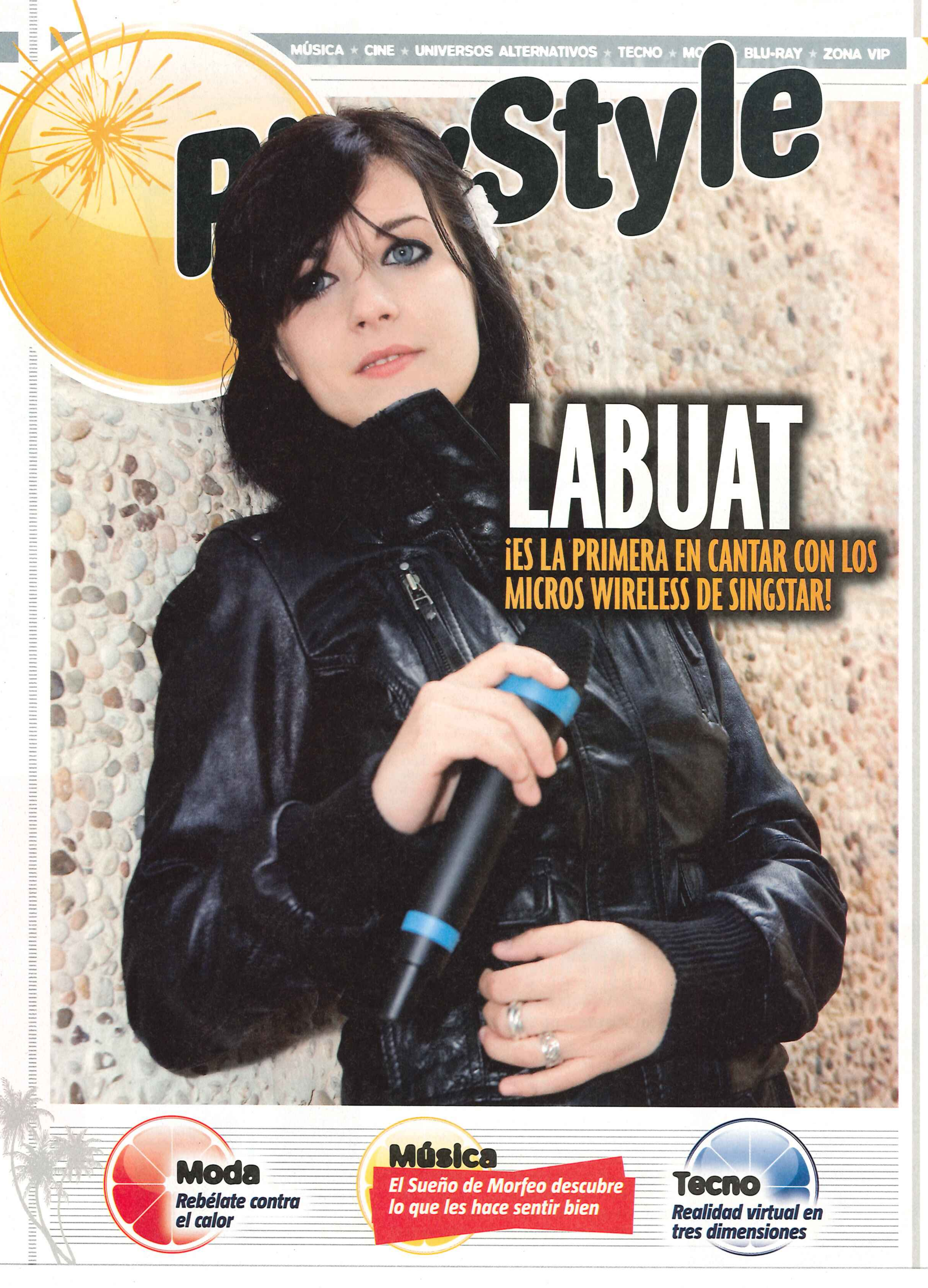


CAPCOM

¿Cómo participar?

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra bionicps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: bionicps A

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid.Fecha límite: 12 de julio de 2009.



MÚSICA ★ CINE ★ UNIVERSOS ALTERNATIVOS ★ TECNO ★ MO ★ BLU-RAY ★ ZONA VIP
PlayStyle
LABUAT
¡ES LA PRIMERA EN CANTAR CON LOS MICROS WIRELESS DE SINGSTAR!
Moda
Rebélate contra el calor
Música
El Sueño de Morfeo descubre lo que les hace sentir bien
Tecno
Realidad virtual en tres dimensiones



Música

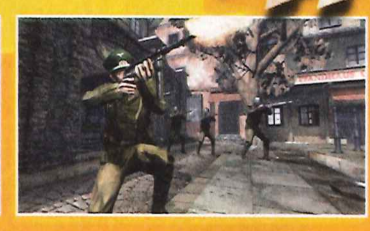
Rincón del Jugón

Wolfenstein

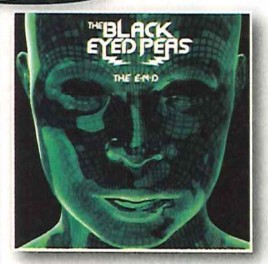
El videojuego Wolfenstein, que saldrá a la venta a finales de año para PS3, contará con una banda sonora de lujo compuesta por Bill Brown, autor de la música de largometrajes como Un Domingo Cualquiera, o series de TV como CSI: Nueva York.





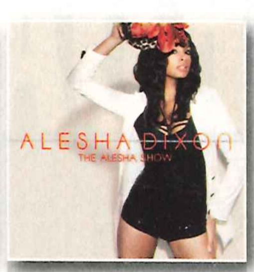


Te recomendamos



BLACK EYED PEAS
The E.N.D.
★★★☆☆

A punto de iniciar gira como invitados de *U2*, el grupo de L.A. encabezado por Will. I. Am edita su quinto larga duración; una mixtura de *soul, hip-hop* y *pop* electrónico muy bailable que no abandona su fuerte compromiso social ni siquiera en artefactos tan hedonistas como ese irresistible *Boom boom pow* (fulminante nº 1 en USA) que abre el disco. A por todas. / **Universal**



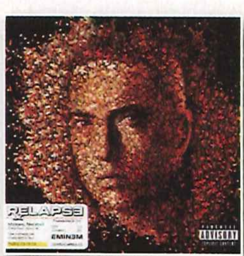
ALESHA DIXON
The Alesha Show
★★★☆☆

Compositora, cantante, presentadora de TV y modelo ocasional, la ex componente de *Mis-Teeq*, uno de los grupos femeninos más populares del Reino Unido, se presenta en solitario con un disco descarado, rompedor y bailable, infestado de *R'N'B* y colorines *pop*, precedido por un *single* de adelanto *The boy does nothing*, adhesivo como pocos. Pura fiesta. / **Warner Music**



PAULINA RUBIO
Gran city pop
★★☆☆☆

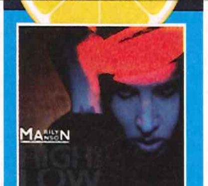
Con *Causa y efecto*, un *single* de rompe y rasga, se abre el nuevo disco de la mexicana, más que nunca en su papel de «Disco Queen Latina» del siglo XXI, desvelando «desde una mega ciudad imaginaria, algunas de las experiencias vitales y musicales vividas durante los últimos años en varias ciudades del mundo». Dicho de otro modo: Paulina al 100%. Sin medias tintas. / **Universal**



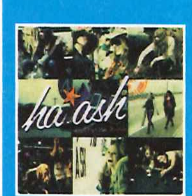
EMINEM
Relapse
★★★★☆

Amy Winehouse, Lindsay Lohan, Britney Spears o Sarah Palin son las principales perjudicadas en esta nueva ofensiva verbal del artista más deslenguado de América. Además, ritmos gomosos con la firma inconfundible del gran Dr. Dre, el refuerzo brutal de *50 Cent*, parodias de *Star Trek*, homenajes (de aquella manera) a Elvis... Este tipo sigue siendo grande. / **Universal**

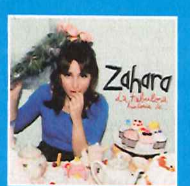




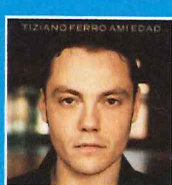
HIGH END LOW
Marilyn Manson



HABITACIÓN DOBLE
Ha*Ash



LA FABULOSA HISTORIA DE... Zahara



A MI EDAD
Tiziano Ferro



JOURNAL FOR PLAGUE LOVERS Manic Street Preachers



Es un secreto... no se lo digas a nadie

Jorge Ruiz, cantante, compositor y alma máter de la banda, regresa por la puerta grande con un nuevo trabajo que resume 9 años de peculiar y accidentada trayectoria: tres canciones inéditas, algunas revisiones de su disco debut de 2003 y, como plato fuerte, la práctica totalidad del auto-editado *El secreto de las tortugas* (2007), con nuevas mezclas y sonido remozado. *«El disco es una manera de agradecer a toda la gente que ha ido a los conciertos, a la que nos ha apoyado a través de Internet, y que no encontraba los discos al estar descatalogados»*, comenta el cantante.



MALDITA NEREA
Es un secreto...
Sony Music


★★★☆☆





LAS COSAS QUE NOS HACEN SENTIR BIEN. Más guitarras, menos sonidos celtas... siguen cantando al amor y desamor, aunque ahora se atreven a tocar temas más sociales.

Entrevista con...

EL SUEÑO DE MORFEO

«Jugar a PES, ir de compras y tocar la guitarra del GH son las cosas que nos hacen sentir bien»

¿Qué cosas os hacen sentir bien?

Raquel: ¡Ir de compras!

Juan: Jugar al *Pro Evolution Soccer*.

David: Hacer sonar mi guitarra Guitar Hero.

Por lo que dices Juan, seguís enganchados al PES...

J: Sí, pero con más moderación. Ahora ya sólo jugamos cuando estamos con amigos. Si estamos solos, preferimos hacer otras cosas... Es un juego que vicia mucho y hay que racionar las sesiones de fútbol virtual.

¿Qué hay de diferente en *Las cosas que nos hacen sentir bien* con respecto a los anteriores discos?

R: Que es más rebelde, porque además de ser el más *rockero* es la primera vez, a nivel de letra, que hablamos de temas sociales; como por ejemplo, el tema *Quién te crees*, que habla del maltrato a la mujer.

¿Qué os gustaría conseguir con este nuevo trabajo?

J: Conseguir una gira larga, que el disco llegue a la gente...

R: Que este disco nos permita grabar un cuarto álbum.

D: Tocar ante tres mil personas es una sensación increíble... aunque realmente lo más bonito de la vida es poder hacer pequeñas grandes cosas, como tomarte un café con un amigo... Las cosas mínimas de la vida son las más bonitas y gratificantes.

¿De qué hablan vuestras canciones?

J: No destacamos precisamente por ser grandes letristas a nivel poético o metafórico. Son canciones muy sencillas que llegan a la gente por ser así, directas y sencillas. Hablamos del desamor, ¿quién no tiene un amigo al que le acaban de dejar?; del maltrato, es un tema muy actual; de la globalización, que es como vivimos en estos momentos en esta sociedad...

VIDA Y MILAGROS

¿QUIÉNES SON?

Raquel, Juan y David llegaron hace 4 años con sonidos celtas a lo The Corrs y, poco a poco, se desprenden de sus orígenes para saborear el rock más pop.

CDETECA

El sueño de Morfeo (2005), Nos vemos en el camino (2007), Las cosas que nos hacen sentir bien (2009).

DE QUÉ VAN

De JASP, jóvenes aunque sobradamente preparados... así lo avala el mercado de la música y sus tres discos.

POR RAFA NOTARIO Y ANA MÁRQUEZ

VIRGINIA

LA PRIMERA EN CANTAR SIN CABLES

Más conocida ahora como Labuat, la creación musical de Risto Mejide, se atreve a cantar con nuestros recién estrenados micros wireless de SingStar

«Trajeron a la Academia (OT) el SingStar, pero no llegué a probarlo... todos queríamos coger el micro y a mí no me tocó el turno. Pero ahora lo tengo aquí, para mí solita (risas)», explica maliciosamente Virginia Maestro, el ojito derecho de Risto Mejide en la pasada edición de Operación Triunfo, y continúa diciendo: ***«este micro es diferente, es un poco más grande y ¡no tiene cables!»***. Así es, es la primera de nuestras VIP en probar los nuevos micrófonos inalámbricos de *SingStar* y, por cierto, qué bien suenan o ¿es su frágil voz que nos ha atontado al susurrar «quiero regalarte todas mis caricias antes de que el viento se las lleve...»? Estrofa de *Carta de otoño*, una de las dos canciones que Virginia compuso para su disco. ***«Lo siento Risto, aunque has sido el responsable de cambiar el rumbo de mi vida y el autor de la casi totalidad de Labuat, si me pidieran que escogiera una de las canciones del disco para incluirla en un SingStar sería la mía»***, expresa la artista orgullosa. ***«Risto y yo tenemos formas muy diferentes de componer y escribir, sin embargo, me sentí muy cómoda con las canciones gracias al trabajo que han hecho The Pinkers en torno a las melodías originales, centrándose en mis gustos musicales como la bossa nova o el jazz»***. Reconoce que durante su paso por la Academia no todo fue un camino de rosas, pero volvería a entrar con los ojos cerrados. ***«Sólo me quedó hacer una cosa que estuve pidiendo desde el primer día que entré: cantar con Manu Castellano Come what may de Moulin Rouge... ¡menos mal que siempre nos quedará SingStar para hacerlo! Si la incluyen en alguna edición, claro»*** exclama Virginia. A veces siente alegría, otras nostalgia y otras indiferencia cuando enciende la televisión y ve al jurado valorar la actuación de los nuevos concursantes de la Academia. ***«En este programa me han criticado muchísimo, cada semana, cada día... me ha aportado una fortaleza tremenda y eso me ha venido muy bien para afrontar esta nueva etapa; trato de estar informada de todo lo que se dice de mí, pero intento que no me afecte demasiado»***. Críticas para todos los gustos pero, ahí donde la ves, teloneó el pasado mes de mayo a Beyoncé en España para dar a conocer su música a más de 15.000 espectadores. ***«Fui hace unos años al concierto de Bob Dylan en Córdoba y recuerdo que le teloneó Amaral y entonces pensé: "jo, ¿yo tendré algún día la oportunidad de telonear a un artista que sea muy reconocido?". Beyoncé no es Bob Dylan, pero es conocida en todo el mundo»***.

Siempre me quedará SingStar para cantar Come what may



«En OT nos llevaron el SingStar, pero no llegué a probarlo. Ahora tengo para mi solita el micro...»

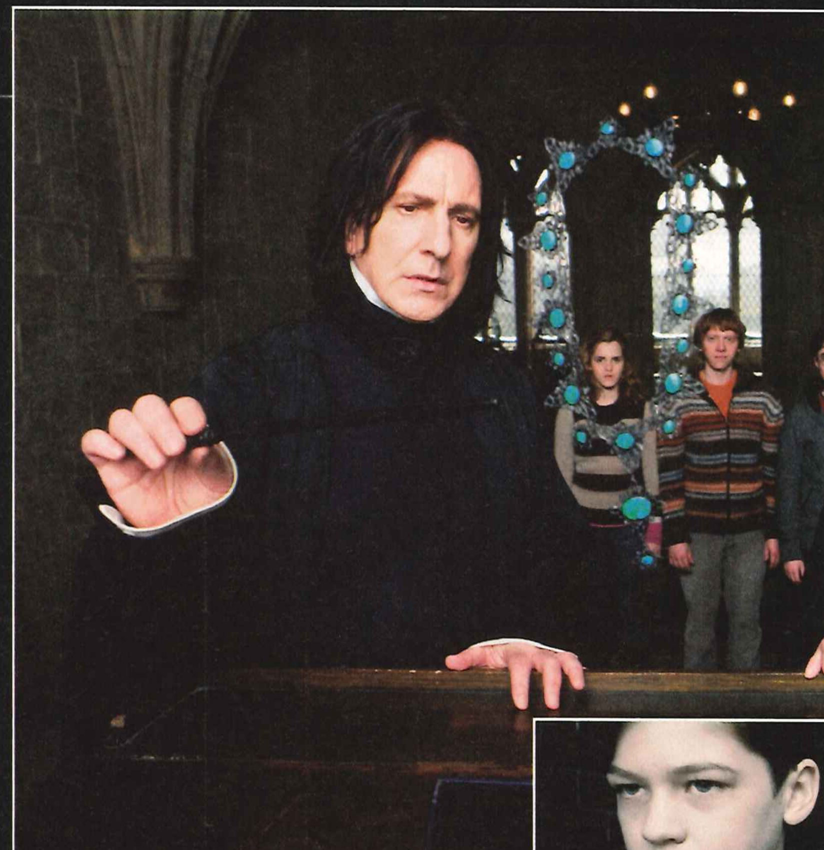


Qué canta *Virginia*

Aunque sigue con la presentación de su disco Labuat por toda la geografía española, nos ha confesado que en cuanto se haga con la edición SingStar Pop 2009 quiere echarse unas partidas para cantar Rehab de Amy Winehouse, Angels de Robbie Williams y The man who can't be moved de The Script.

POR ANA MÁRQUEZ





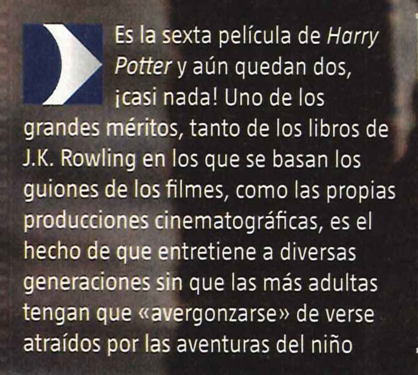
Título original
Harry Potter And The Half-Blood Prince
Director
DAVID YATES
Reparto
Daniel Radcliffe, Emma Watson, Rupert Grint, Alan Rickman, Helena Bonham-Carter
Género
ACCIÓN/FANTASÍA
País de origen
Estados Unidos/Reino Unido
Distribuidora
WARNER BROS.
harrypotter.warnerbros.es





HARRY POTTER
Y EL MISTERIO DEL PRÍNCIPE

Las hormonas entran en los ingredientes de los hechizos de Hogwarts

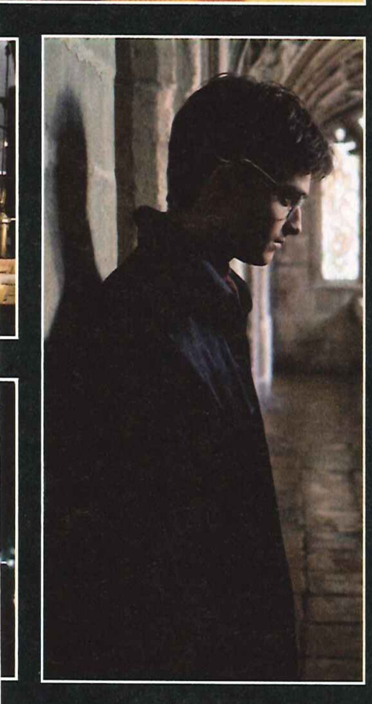


Es la sexta película de *Harry Potter* y aún quedan dos, ¡casi nada! Uno de los grandes méritos, tanto de los libros de J.K. Rowling en los que se basan los guiones de los filmes, como las propias producciones cinematográficas, es el hecho de que entretiene a diversas generaciones sin que las más adultas tengan que «avergonzarse» de verse atraídos por las aventuras del niño mago más famoso. En esta entrega en pantalla grande, la unión generacional será todavía más patente. El espíritu hormonal *teenager* se une a la espectacularidad de los grandes efectos especiales, un guión sólido y unos protagonistas crecíditos que arrastrarán a un público que ha madurado con ellos. Harry (Radcliffe) se prepara a conciencia de la mano de Dumbledore (M. Gambon) para lo que parece la batalla definitiva contra Voldemort (R. Fiennes). Mientras tanto, primeros escarceos amorosos de los muchachos de Hogwarts, que no sabemos si son reales o son efecto de los hechizos de una escuela que licencia en magia y sortilegios. ¡Da igual! Toca disfrutar de una saga que se supera con cada entrega, no hay quién lo niegue. Ésta, como los dos próximos episodios, los dirige el británico David Yates.











ARRÁSTRAME AL INFIERNO

Cuidado con jugársela a una ancianita

La pobre Christine (A. Lohman) no sabe la que le espera cuando decide no echar una mano a la viejecita señora Ganush (Lorna Raver). Es como en *Hansel y Gretel*: la ancianita, que ve cómo se queda sin su casita (esta vez no de chocolate), se convierte en una bruja y una pesadilla para nuestra protagonista. A partir de ahí, una historia de terror para que los más masoquistas disfruten de las perrerías que sufre la bella Christine. Sam Raimi escribe (junto con su hermano Ivan) y dirige esta historia de terror como «telaraña» que atrapa al espectador y sirve de intermedio antes de *The Evil Dead* y la cuarta de *Spider-Man*.

Título original
Drag Me To Hell
Director
SAM RAIMI
Reparto
A. Lohman, J. Long.
Género
TERROR
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
UNIVERSAL
www.arrastramealinfierno.es/



LOS MUNDOS DE CORALINE

Una fantasía oscura en 3D

Título original
Coraline
Director
HENRY SELICK
Reparto
Dakota Fanning, Ian McShane (V.O)
Género
ANIMACIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
UNIVERSAL PICTURES
www.coraline.es

Henry Selick, el director de *Pesadilla Antes De Navidad*, es un verdadero perfeccionista: casi ocho años se ha pasado preparando su siguiente película de animación en *stop motion*. Por suerte, cada segundo de ese tiempo se nota en ***Los Mundos De Coraline***, una maravilla preciosista que mezcla la excelencia animada de **Pixar** con el sentido de lo macabro de Tim Burton (todo ello basado en un relato ilustrado de Neil Gaiman). La historia de una niña que descubre un pasadizo hacia un mundo donde todos tienen botones en lugar de ojos cuenta con un último tramo de lo más terrorífico. ¡Y en tres dimensiones! Prepárate para la experiencia de un cuento de hadas para niños de todas las edades.

OTROS ESTRENOS

Transformers 2, La Venganza de los Caídos

Verano de «roboces»

Tras el buen sabor de boca que dejó la primera entrega, estamos expectantes por ver cómo Michael Bay continúa la saga de los robots jugueteros. ¡Por no hablar de Megan Fox!



Ice Age 3: El Origen de los Dinosaurios



Prehistoria en 3D

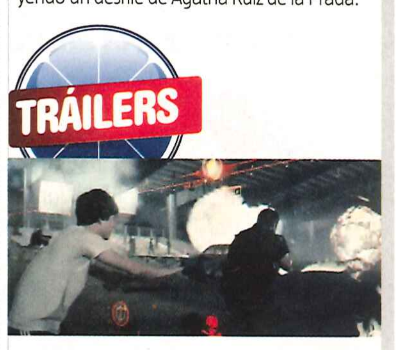
Promete ser una de las sensaciones fuertes del verano, sobre todo por ver cómo se han implementado las 3D en la lucrativa franquicia animada de la **Fox**.

Brüno

Es gay, alemán y no dejará títere con cabeza

Desde hace un año, Internet nos ha tenido informados de las movidas que ha organizado el nuevo personaje de Sacha Baron Cohen por todo el mundo, incluyendo un desfile de Agatha Ruiz de la Prada.

TRÁILERS



GAMER

gamerthemovie.com

La nueva chifladura de los guionistas de Crank, nos habla de un futuro en el que los presos se convierten en carne de cañón para el videojuego más popular del planeta.



SHERLOCK HOLMES

sherlock-holmes-movie.warnerbros.com

Guy Ritchie revoluciona el universo del personaje de Conan Doyle. Downey Jr. es Holmes, Jude Law es Watson. Sobran las palabras.

POR SUNSHINE, NOEL CEBALLOS Y BRUNO SOL

Con
Ray Stevenson, Dominic West
Directora
LEXI ALEXANDER
Audios
Castellano, inglés en 5.1 DTS HD
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS
Distribuye
Sony Pictures H.E.
24,99 € (Blu-ray)
17,99 € (Ed. DVD)
12,99 € (UMD)

PUNISHER 2
ZONA DE GUERRA

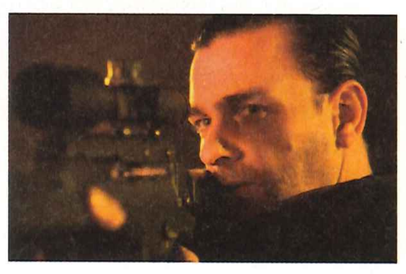
Una película a la altura del máximo antihéroe



Punisher está gafado. Sus dos primeras películas (la primera protagonizada por Dolph Lundgren, la segunda por Thomas Jane), ambas más que simpáticas adaptaciones descafeinadas del antihéroe de **Marvel Comics**, no obtuvieron la repercusión que merecían. Y ahora, esta relectura del personaje, inspirada en sus series en los sellos **Marvel Knights** y **Marvel MAX**, guionizadas por Garth Ennis (*Predicador*) y orientadas a un público adulto, ha sido un fracaso de taquilla en Estados Unidos, mientras que aquí llega directamente al mercado doméstico.

Y es una pena porque *Zona De Guerra* es una película brutal, tremenda y excesiva, perfectamente fiel al espíritu del personaje y con un guión que no debe pasar de cincuenta líneas de diálogo, tal es su exceso de pirotecnia y secuencias de acción. Sus grandes puntos a favor son su protagonista, un Ray Stevenson maduro y resentido, perfecta encarnación del personaje de los cómics y, cómo no, al fin, un villano de relumbrón: el psicópata Puzzle, un gángster sediento de venganza con la cara plagada de costuras.

Película ★★★★☆
Extras ★★★☆☆

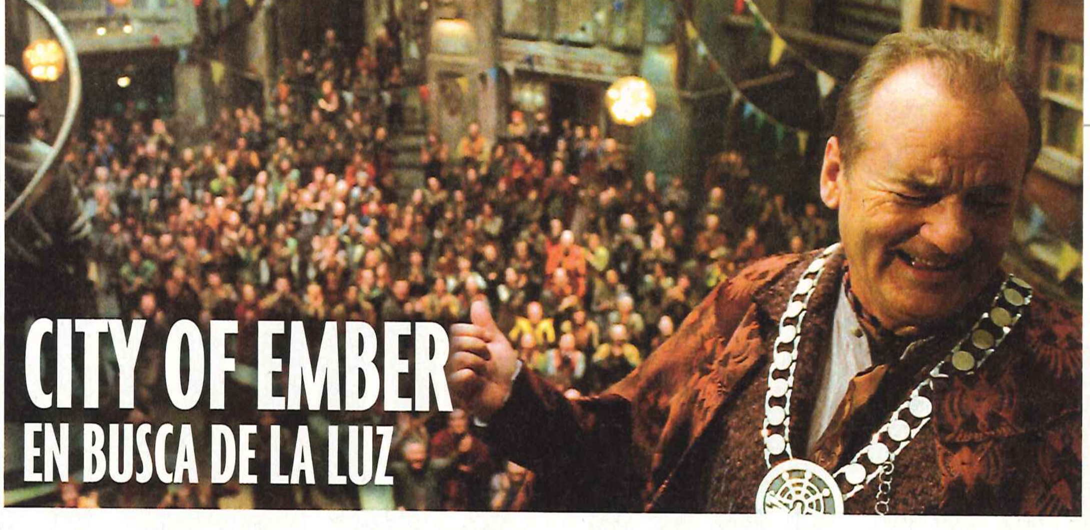






HUBO OTROS CASTIGADORES...

Punisher nunca ha tenido suerte comercial con sus adaptaciones fílmicas, pero es el momento de solucionar ese desplante: la infravalorada versión protagonizada por Thomas Jane acaba de salir a la venta en DVD y Blu-ray en versión extendida.



CITY OF EMBER
EN BUSCA DE LA LUZ

Acción bajo tierra, con un reparto y un equipo de altura

DVD **Walden Media** (*Las Crónicas de Narnia*) y Tom Hanks, en su faceta de productor, contaron con un equipo de relumbrón (la guionista Caroline *Eduardo Manostijeras* Thomson y el director Gill *Monster House* Kenan) para llevar a cabo esta entretenida fantasía post-nuclear, en la que un par de chavales intentan averiguar qué se oculta mas allá de las grutas en las que se ha visto obligada a vivir la humanidad. Entre los secundarios, nada menos que Bill Murray y Tim Robbins. Acción y fantasía para una de esas raras pelis familiares capaces de enganchar a un adulto.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★★

Con **Bill Murray, Tim Robbins**
Director **GILL KENAN**
Audios **Castellano... 5.1**
Subtítulos **CASTELLANO...**
Distribuye **On Pictures**
14,95 € (DVD)



FUTURAMA
HACIA LA VERDE INMENSIDAD

La última de las películas de Futurama es un digno colofón a la mítica serie



DVD La conclusión definitiva de *Futurama* (de momento: Matt Groening siempre ha confiado en que las ventas de las cuatro películas disparen un interés por una sexta temporada en televisión) arranca cuando los padres de Amy deciden montar una versión galáctica de Las Vegas en Marte, lo cual lleva a un conflicto ecológico grave. Como siempre con las películas de *Futurama*, estamos lejos de los momentos más gloriosos de la serie, pero es *Futurama*. Y eso, en estos tiempos, es mucho.

Película ★★★★★
Extras ★★★★★

Con **Billy West, Katey Sagal, John DiMaggio**
Director **PETER AVANZINO**
Audios **Español, francés e inglés en D.D 5.1**
Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS (5.1)**
Distribuye **20th Century Fox H.E.**
14,95 € (DVD)

CARNIVAL OF SOULS

El clásico que se adelantó a su época



DVD El término «obra de culto» se quedó corto para definir esta joya del terror, un producto modesto, pero de una fuerza visual impensable para su época (1962). Desde las películas de zombis de Romero hasta el David Lynch más desmadrado deben mucho a ***Carnival Of Souls*** y su desfile de espectros, en continúa persecución de la protagonista, una joven que ha sobrevivido a un accidente de tráfico. Con una música de órgano que pone los pelos de punta y momentos inolvidables (esos rostros bajo el agua), llega ahora en una edición extraordinaria con parte de los extras de la mítica Edición Criterion. ¡Genial!

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★★

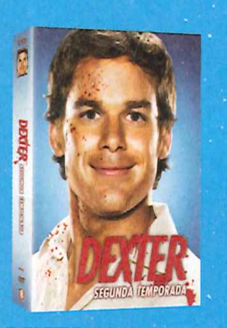
Con: **Candace Hilligoss, Frances Feist**
Director: **HERK HARVEY**
Audios: **inglés (mono)**
Subtítulos: **CASTELLANO**
Distribuye: **Versus Entertainment**
12,95 € (DVD)





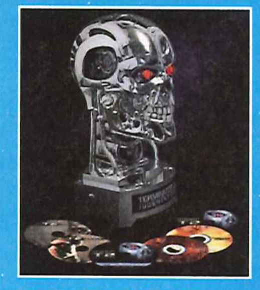
VERSIÓN PERRUNA

La aventura canina Bolt en versión Blu-ray trae secuencias eliminadas y un par de cortos entre otras «perlas». Añade, como viene siendo habitual en Disney, la película en DVD para disfrutarla en otros escenarios ajenos al salón de casa. ¡Esa es la idea!



DEXTER 2ª TEMPORADA

Nuestro psicokiller favorito regresa al formato DVD de la mano de Paramount en una Segunda Temporada que, de forma increíble, supera con creces a la primera en intensidad y truculencia. Como siempre, os aconsejamos verla en V.O. para apreciar la peculiar mezcla de castellano e inglés, propia de Miami, y el vozarrón de Michael C. Hall. A la venta desde el 24 de Junio.



THE MOST WANTED

No la busques: está agotada. Pero rezamos para que Universal vuelva a poner a la venta la edición limitada de Terminator 2 con la calavera del T-800 y su impresionante combo BD/DVD. Jamás gastarse 100€ estuvo más justificado.

POR JOHN TONES, SUNSHINE Y BRUNO SOL

TRUENO COLOR

LAS AVENTURAS DEL CAPITÁN TRUENO

CÓMIC



Autores **Víctor Mora, Ambrós**
Editorial **Ediciones B**
Páginas **112**
P.V.P. **20 €**

Haciendo justicia con el Capitán Trueno

Como buena parte de nuestra historia patria del cómic, el Capitán Trueno está probablemente enterrado en la memoria de muchos: un vago recuerdo de colecciones que en algún momento formaron parte de lecturas más o menos habituales, pero pronto arrinconadas a favor del desbordante tebeo superheroico o, aún, de la invasión del manga. Asomarse pues a esta reedición es más un acto de curiosidad histórica que de auténtica necesidad lectora. Pero también es un pequeño acto de justicia: *Trueno Color* fue la colección con que **Bruguera** pretendió relanzar y recobrar esas aventuras, adaptando las historias sin respetar sus formatos originales o la integridad de la obra. Así, se remontaron páginas y viñetas, se modificaron éstas o añadieron nuevas, se retocaron textos y se practicó la censura. **Ediciones B** recupera ahora estos tebeos de manera respetuosa al formato álbum y ofreciendo una estupenda colección de portadas originales.





LIBROS

Cómic Zeta
Clásicos para el verano

Y si hablamos ahí al lado de recuperar nuestra historia del tebeo, **Zeta Bolsillo** toma nota para nutrir de lecturas nuestro verano. Y es que, a partir de julio, la colección verá llegar a sus filas seis títulos que recopilan tiras en blanco y negro de un buen puñado de series clásicas: *Rompetechos*, *Zipi y Zape*, *Capitán Trueno* (*¡A Sangre y fuego!* y otras aventuras), el *Jabato* (con *Esclavos De Roma*, entre otras), *El Corsario De Hierro* (*La Mano Azul* y *La Vieja Dama*) y *La Familia Ulises*. Cada tomo de 128 páginas adapta, eso sí, de forma respetuosa, una página de cómic al formato reducido y apaisado de la colección.

Autor
Varios
Editorial
ZETA BOLSILLO
P.V.P.
6 €



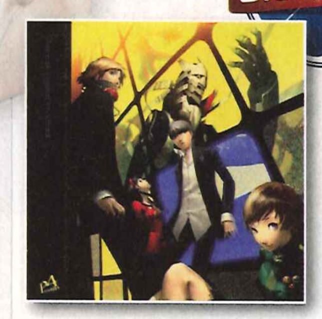


Autor
Lawrence Wright
Editorial
GUSTAVO GILI
P.V.P.
23,99 €

Diseño de personajes para consolas portátiles
El mundo de los gráficos en 2D

El australiano Lawrence Wright, responsable de dos páginas webs referentes de juegos independientes (nfg.2y.net y gamesx.com), se adentra en este libro en el laborioso y artesanal terreno del diseño de videojuegos para sistemas portátiles y teléfonos móviles. Las limitaciones físicas de las pequeñas pantallas y los desafíos tecnológicos de las diferentes plataformas de juego han requerido que los diseñadores se conviertan en verdaderos expertos en la creación de personajes utilizando sólo unos cuantos píxeles.

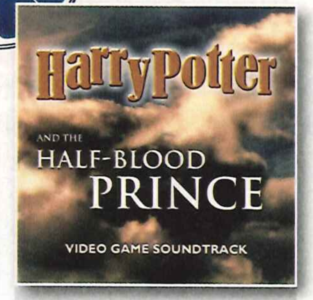
B.S.O. de Videojuegos



PERSONA 4
Shoji Meguro

★★★★☆

¿Es posible sonorizar la felicidad? Shoji Meguro lo intenta, y para conseguirlo organiza un monumental tinglado acústico de humanidad musicalizada: pianos luctuosos, abundancia vocal, *Hip-Hop, blues* hiperestésicos, latidos urbanos y amoríos rockeros (24€). www.play-asia.com



HARRY POTTER
James Hannigan

★★★☆☆

Impecable exhibición orquestal, perfectamente adscrita a la ortodoxia melódica *Harry Potter*, que resuena con virtuosismo pero se percibe (musicalmente hablando) algo demagógica. La culpa es de la composición, excesivamente gremial y anodina (9,99$). iTunes Store USA



TENCHU 4
Noriyuki Asakura

★★★★☆

Los violines acarician la percusión, apenas tocándola. El *shinobue* se decide por fin a volar, envalentonado por una guitarra alófona que señala el camino; Oriente se fusiona cariñosamente con Occidente en una epopeya esforzada, lírica y melancólica (19€). www.play-asia.com

A ESCALA



BATMAN BLACK AND WHITE: BRUCE TIMM
El Caballero Oscuro

Con la colección de estatuillas *Batman Black And White*, **DC Direct** pone en las tiendas las versiones 3D de los diferentes *Batman* que, desde hace más de una década, van apareciendo por la serie homónima de papel, dibujados por algunos de los grandes autores del cómic americano (Howard Chaykin, Walter Simonson...). Ahora le toca el turno al *Batman* que Bruce Timm, creador de la serie de animación de *El Caballero Oscuro*, aportara a la franquicia.

Dimensiones **19 cm.** Fabricante **DC Direct** PVP **80€**

EMMA FROST
La Reina Blanca en formato Premium

Villana reconvertida en miembro de los *X-Men*, co-directora del Instituto Xavier y pareja sentimental de Cíclope tras la muerte de Jean Grey, esta mutante aúna los poderes de la telepatía y la capacidad de convertir su piel en diamante. Hecha figura es el último lanzamiento de la serie *Premium Format* de **Marvel**. Quienes no puedan resistirse, pese a su precio, pueden reservarla ya en la página sideshowtoy.com

Dimensiones **53x30 cm.** Fabricante **Sideshow** PVP **259,99$**

SAORI MYTH CLOTH
Por fin la protagonista de Saint Seiya

Pocos personajes femeninos han aparecido en la colección *Myth Cloth* de la serie *Saint Seiya*, pero por fin **Bandai** ha editado a su protagonista y en formato *Premium*. Incluye cetro, trono y vasijas, además de varios modelos de cabello y un rostro con ojos cerrados.

Dimensiones **15 cm.** Fabricante **Bandai** PVP **49€**



POR STAN BY, LUCKY Y ADONÍAS

Los Sims

Llega el calor, los chapuzones en la playa, el bronceado... ¡y no descuides tu look! La moda Sim llega a las tiendas.



Camiseta de tirantes, de C1rca. **48 €**

Ray-ban Wayfarer en color marino. **124 €**

Bañador a rayas, Tommy Hilfiger. **64,90€**

Toalla en blanco y azul de Coronel Tapiocca. **39,99€**

Chanclas Fitflop de dedo. **60€**

POR ANA MÁRQUEZ



Agenda

Saca el máximo partido a tu *tiempo libre*

EN JUNIO

15

Vogue. Hasta el 28 de junio, regístrate en vogue-eyewear.com y envía una foto. ¡Puede que seas la nueva imagen de la firma!

18

SingStar Pop 2009. La nueva edición incluye temas muy actuales como Peter Pan, Human, Tenía tanto que darte...

19

Kobetasonik. El festival tiene como cabeza de cartel a Marilyn Manson. En Bilbao (19 y 20 de junio).

23

Cine en casa. La edición especial (2DVD) de El Curioso Caso De Benjamin Button incluye el cuento original.

KOBETA SONIK

25

U18. Primero en Madrid y el 26 en Barcelona, el festival nos trae a Katy Perry, Metro Station...

24

Transformers, la película. No te pierdas en cine la secuela, La Venganza De Los Caídos.

26

Transformers, el videojuego. Y después, juégalo en tu PS3, PS2 y PSP.

EN JULIO

3

Supercar Challenge. Un juego de carreras trepidantes para tu PlayStation 3.

2

Juegos y pelis. La sexta entrega de Harry Potter ya en videojuego, Fight Night Round 4 para PS3 y estreno de Ice Age 3.

12

Depeche Mode. La gira del veterano grupo llega hasta Sevilla, en el Estadio Olímpico.

PlayStyle TECNO

Todo lo que necesitas para estar a la última

Realidad virtual en 3D

MONITOR SAMSUNG 2233RZ
GAFAS NVIDIA VISION STEREOSCOPIC

MCR hace realidad lo que todo gamer siempre había soñado: disfrutar de los mejores videojuegos del momento en tres dimensiones, con un nivel de realismo sin igual. Y es que, la compañía ha puesto a la venta un monitor Samsung LCD de 22" que, junto con el uso de las gafas Nvidia, logran convertir cualquier juego 2D en 3D. Simplemente instalando los controladores estereoscópicos 3D de Nvidia en tu PC, automáticamente convierte más de 350 juegos a 3D.
223€ (monitor) 105€ (gafas) www.mcr.com.es

LO MÁS FRIKI DEL MES

TRANSFORMERS



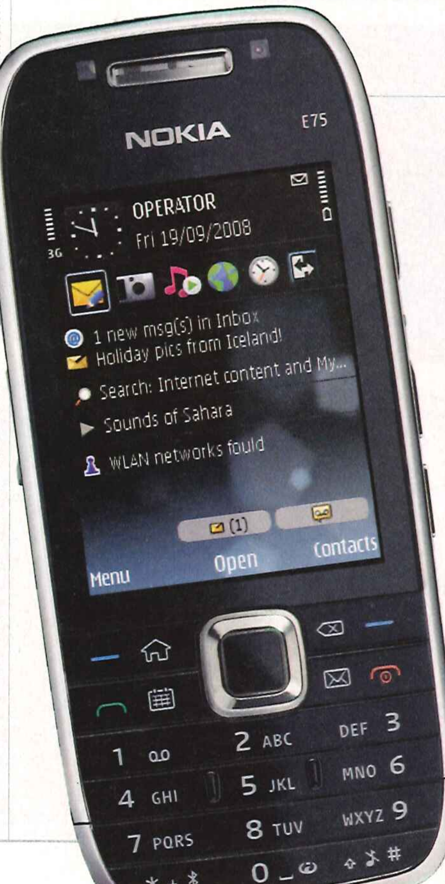
La relación capacidad/precio (2GB por 42,99$) de esta memoria sería un robo si no fuera porque, más que un pendrive, lo que compras es el placer de «transformar» a Ravage, más la envidia del respetable, claro. www.bigbadtoystore.com



UNA COMPACTA MUY COOL

CYBERSHOT SONY DSC-W270

Aparte de su atractivo diseño, esta cámara compacta de Sony destaca ante todo por ser muy sencilla de manejar, facilitando así a todo tipo de usuarios la posibilidad de aprovechar al máximo las funciones profesionales de las que hace gala. Posee 12,1 Megapíxeles y un potente zoom óptico de 5x con gran angular, además de grabación de vídeos de alta definición para una mayor versatilidad y comodidad. **270€** www.sony.es



SMS CÓMODOS DE ESCRIBIR

NOKIA E75

Diseñado especialmente pensando en aquellos que requieren constantemente conectarse a Internet, así como escribir mensajes, el móvil (con pantalla de 2,4") cuenta con teclado deslizante y alfanumérico; además, dispone de conexiones Wi-Fi y HSDPA, y un gestor de correo electrónico que se sincroniza con la cuenta que uses en el ordenador de casa o del trabajo. Incluye licencia gratuita de Nokia Messaging de por vida, aparte de navegación GPS (también gratis) durante 3 meses.
439€ www.nokia.com

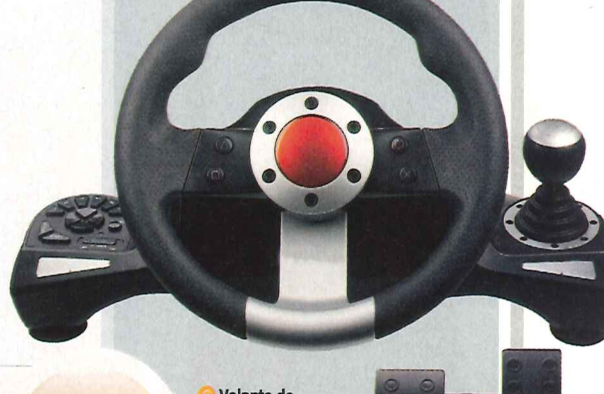


Equipa tu PS3

¡Lo último en periféricos next gen!



1 Altavoces Sound Station 3 de 20W, de Logic 3. Poseen dos piezas con un subwoofer de 4" y 6 altavoces de neodimium. 99,90€



2 Volante de carreras wireless de 2.4 GHz, de Kaos Videogames. Posee un ángulo de giro de 270° para ofrecer mayor realismo. 89€



3 Adaptador Logitech (compatible con los mandos de Harmony) para manejar a distancia los controles de PS3. 49,99€



Cada año nuestro Nemesis vive un idilio particular con la gran feria. ¡Es la auténtica atracción viviente de Los Ángeles!







¡Ay madre, vaya E3 que nos ha caído encima! Cada compañía asistente a la gran feria norteamericana ha presentado títulos merecedores de formar parte de nuestras portadas. Tan sólo dos ejemplos: imagen alternativa de God Of War III y Metal Gear.



Los controles sanitarios de Estados Unidos son cada vez más duros. La axila de Nemesis echó humo tras la dura estocada con el termómetro láser. ¡Fuera gripe!

¡EL NOBLE ARTE DEL TIRA Y AFLOJA! Ser el primer usuario de PSPgo del planeta tiene su precio. Nemesis tuvo que tirar de la consola de María Jesús López de Sony Computer durante tres tardes seguidas para hacerse con ella. Los miembros de seguridad tuvieron que aplacarle...





¡ELLA SÓLO QUERÍA GAMBAS EN GABARDINA! Y no un galán con gabardina. Pero así son los caballeros de entretiempo como Víctor Balaguera: escuchan a una dama pedir algo, lo que sea, y se acercan de forma ceremoniosa. Es lo que tiene asistir a eventos como Expo Manga, o ¿será Expo Gamba (en gabardina)? Perdón...



REPARTO INCORRECTO DE PAREJAS. Estos dos individuos de bajo perfil creyeron por momentos que podrían compartir unas copichuelas con tan sorprendentes féminas. Infelices...

¡SI ME DISPARAS TE BESO TOA! Nemesis no se conforma con una chica normal. Quiere conquistar a Bayonetta, aunque para ello tenga que soportar su fría pistola junto a su oreja durante 15 horas y sin respirar.



Resultados de Concursos

CONCURSO X-MEN ORÍGENES LOBEZNO
Ganador de 1 cazadora + 1 juego PS3:
Miguel A. Galán Nicolás (MURCIA)

Ganador de 1 juego PS3:
Alberto Raya López (BARCELONA)
Joan Coibas Vadei (ISLAS BALEARES)
Mª Carmen Mellado Resines (SEVILLA)
Jaime Doménech Fernández (MADRID)
Juan P. Frias Vilahomat (TENERIFE)
Juan Illescas Castillo (CÓRDOBA)
José Mª Castejón Velardo (MADRID)
Gema Albiol Muñoz (BARCELONA)
José C. Ballester Pardo (MURCIA)
Ester Toril Llorente (CÓRDOBA)
Moisés Grimalde García (CÁDIZ)
Miguel Martínez Ballester (CASTELLÓN)
Jaime Gaixas Bagration (BARCELONA)
Alberto Angelina Ramos (TOLEDO)

CONCURSO PATAPON
Ganadores de 1 Juego PSP:
Sergio Nevado Laguarda (TERUEL)
Jacobo García Bobadilla (LUGO)
Ignacio Gómez González (BURGOS)
Javier Herrero Jover (BARCELONA)
Ricardo Amézquita Villaverde (MADRID)
Pilar Codina Circuns (BARCELONA)
Daniel Naranjo Marín (SEVILLA)
Gabriel E. Visbal Mackenzie (BARCELONA)
Raquel Castro Villegas (CÁCERES)
Manuel Morales Cuberos (BARCELONA)
José Mª Velilla Savé (TARRAGONA)
Carmelo A. García Santiago (LAS PALMAS)
Tomás García Cueto (MADRID)
José A. Jiménez Aldana (MADRID)
Filip Molinski (ISLAS BALEARES)
Christian López Arrebola (BARCELONA)
Pablo Rodríguez Vila (A CORUÑA)
Andrés Tavio Viera (LAS PALMAS)
Jesús Sahuquillo Salvador (VALENCIA)
Antonio Tribaldos Jiménez (MADRID)


FONDOS
3953
49194
49200
WARNING!!
HEARTBREAKER
9493
49495
49503
Guetto
1218
Estoy solo sin ti
51647
¡Besos!
51674
2409
EUSKADI
66603
YOU WIN!
52802
2810
52815
ESPAGNE!!
52874
Ej: Envia PSF 23953 al 7454
2918
52920
52927
2928
52929
MORTAL KISS
52034
2937
52992
53094
3099
53102
60802
52935
SANGRE
65495
Jesús te Ama
60802
TOP
Nº1 en ventas
1 51269 Macaco Moving
2 24229 Lady GaGa feat. Colby O'Donis Just Dance
3 50453 Alesha Dixon The boy does nothing
4 42294 C. Baute y M. Sanchez Colgando en tus manos
5 24692 Despistaos Física o química
6 41225 Amaia Montero 4 ''
7 39872 Guru Josh Project Infinity 2008 (Klaas Vocal Edit)
8 38811 R.I.O. Shine On
9 56735 Pignoise con Melendi Estoy enfermo
10 51781 Katy Perry Hot N Cold
11 40551 The Killers Human
12 27189 Nena Daconte El Aleph
13 50408 La Quinta Estación Que Te Quería
14 24671 La Oreja de Van Gogh Jueves
15 22432 Coldplay Viva la vida
CERTIFICADO ORIGINAL PROMUSICAE
Ej: Envia PSM 41225 al 7454
Sonidos reales
BEBE
Ruidosa carcajada de un bebe
LUISMA
Como el Luisma no se entera
PADREPIJO
Oirás un Padre Nuestro muy pijo
PEDO
¡Espeluznante! Sólo le falta el olor...
NUEVO
¡¡¡Tienes un mensaje nuevo!!!
EXORCISTA
Coge el puto teléfono...
SUPERPIJA
O sea.. Te cojo el teléfono
Ej: Envia PSM BEBE al 7454
LocoRoco Hi
Envia PSJ 3124 al 7454
TEMAS
Menú
Opciones
Ir a
Ej: Envia PST CALAVERAS al 7454
Calaveras
Tiosbuenos
Macizas
Hadas
Chicosguapos
Rubias
Tiasenbikini
Posturas
Caballos
Brujas
Bebes
Perrillos
Lobos
Hentai
Tangas
Delfines
Dragonestribales
Demonios
Desnudas
Haditas
Rastas
Zombies
Chicasmalas
Manga
Tuneados
Tequieros
Enfermeras
OléMovil.com
JUEGOS
CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE
1251
SMACK DOWN VS RAW
1275
STAR WARS THE CLONE WARS
1277
colin mcrae DiRT
1287
Baraja Española 4 en 1
1290
DOOM RPG
1291
Trivial Pursuit
1293
WORLD SERIES OF POKER TEXAS HOLD
1297
NBA PRO BASKETBALL 2009
1298
Puzzle Bobble
1329
SPACE INVADERS
1332
FIFA
2094
Ej: Envia PSJ 2094 al 7454
Bubble Bobble
2109
2592
LA RULETA DE LA SUERTE DELUXE
2614
MONOPOLY
2770
X-MEN ORIGENES LOBEZNO EL JUEGO PARA MOVILES
2862
STAR TREK EL JUEGO PARA
3023
POSTAL Babes
3117
PES 2009 PRO EVOLUTION SOCCER
3131
Pasapalabra
3140
TETRIS
3188
EL INTERNADO EL JUEGO MOVIL
3204
ARKANOID
3207